GAME SOFTWARE

电子游戏软件

2008年2月上
定价9.80元

「超大特报」真·风神制作

街头霸王4/横行霸道4

龙如见参/雷顿教授与最后的时间旅行



附送「刺客信条」Xbox360主机装饰帖

DVD 70分钟满载

终极盘点2007 史上最牛的一年

全平台年度形势彻底分析/年度风云事件/年度游戏十强

十大关键词/十大失望游戏/闯关族的选择

特约撰稿人全盘详细点评年末热门游戏

失落的奥德赛 彻底攻略/纯真传说 全剧情攻略

末路英雄 详细分解/梦精灵2 热点解读/WiiFit多功能体验

ISSN 1006-5032
04
9 771006 503000

TOP50 销量分析

日本游戏市场年度销量排行榜



●PLAYSTATION 3

销量 创记录

全平台年度形势彻底大分析！编辑部全盘深度点评风云事件！

游戏史上最强

——去粗取精细看业界风云变幻，总力整理日本详细销量数据！

●Wii



TOP10 最佳游戏

编辑部评选年度最佳十大游戏



三强争霸谁才是最佳 全新格局今起彻底形成

2007年是游戏史上最精彩的一年，相信这样的评价并不过分。次世代的竞争随着PS3年末通过降价刺激使销量触底反弹，将三大阵营的版图再次拉近到同一势力范围，并在销售上都创造了相当出色的成绩。可以说，这是一个以三家都有赢家相为结尾的年份。微软凭借三红创造了家用机史上最高坏品率的记录，同时依靠年末以《光环3》为首的大作群顺利突破千万销量在欧美市场一路高歌猛进，SONY为PS3煞费苦心进行重新设计改良的型号，使销售势头在低迷了近一年的情况下终于重现昔日王者霸气，但曾经的“所有游戏在这里集结”却再也嘶声不出；反观以拓展新市场为己任的任天堂倒是在异质牌上获得了前所未有的成功，也使得希望买到一台Wii的人们不得不成为连锁店游戏零售区的常客。同时，这一年来，我们看到的也不仅仅是帐面上的数据，2007年将是改变游戏未来的转折点，三家并立的格局使游戏的话题在热门度上呈现爆发性的增长。游戏业对全球娱乐产业的影响力进一步加大，家家有一台游戏机已经成为了必须，而中文游戏越来越多也使更多国人能深入体验到最潮流娱乐的巨大魅力。在我们身边，了解游戏的人和想体验游戏的人也越来越多。游戏业从上到下所有链条都在发生着变化，而对于编辑们来说，这次我们用这篇超大专题全面记录下这精彩的一年，集中我们的看法及读者们的感受，并在这迈出2008年第一步的时刻，希望今年能够更加精彩，给所有玩家留下更多话题。

和我们一起回看游戏史上浓墨重彩的一年吧！

的一年！

年度最佳游戏 / 年度关键词 / 最失望游戏等精彩汇聚

TOP10 风云事件

全面盘点大热门新闻事件

先来听听编辑们的个人意见



1 揭露三大主机的价格真相

2007年的全球游戏商圈中发生了很多引人回味的事，值得回过头来细细品评一番。



2 软件排行榜反映市场沉浮

全年的强势软件全数集结，从玩家们的选择中可以清晰看到主机们的市场命运。



3 2007年度新闻大事总结

2007年的游戏业界基本上就是上演了一场索尼和任天堂的家用机霸主争夺战。



4 分析一年间业界风云变迁

有人的地方，就有江湖。业界的风云人物们同样也是这个圈内不可或缺的部分。



5 按主机种类搜索人气作品

每种主机上都存在着优秀游戏，编辑们对软件的选择与参考可以成为小小借鉴。



6 不可错过的年度十佳游戏

好的游戏，不仅仅会让我们获得一时的快乐，更会让我们铭记一生。



7 2007年最受瞩目10大关键词

三红、BAN机、变砖、锁光头，这就是三大主流家用机，争霸次世代的手段。



8 2007年最失望的10大游戏

什么游戏最失望，坂口博信即将成为它的“代言人”，远古封印之炎就是证据！



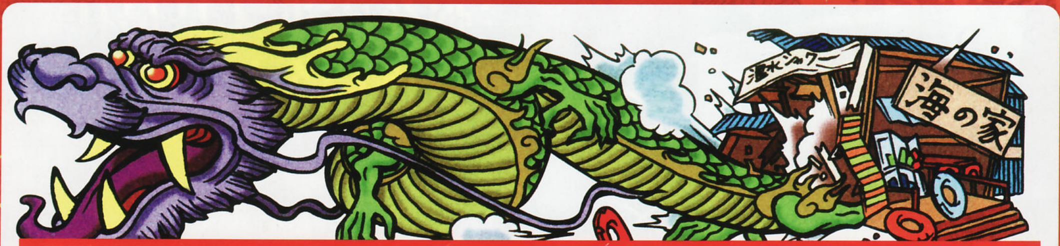
9 闯关族最爱游戏榜TOP30

今年的评选能有4款机战、高达类游戏入选TOP榜，令零羽感到十分欣慰！

绝对是值得纪念的一年

在本期特辑开始之前，有必要提前对年度最大热点进行一番褒奖。2007年，发生太多重要的事情，但无论是哪一条，在与NDS的销售记录与开拓新市场的业绩比起来，都要黯然失色。毫无疑问，NDS将全球游戏产业带入了全新的纪元，不仅使低迷的日本游戏市场看到了希望，成功将游戏打入更高年龄的消费群体，更使得欧美市场顺利接过日本的人气继续创造新的销售记录。而这即使在一家独大的GAMEBOY时代都没有做到的。我们不得不叹服任天堂真的可以做到我们不敢想象的事情，Wii凭借独有的特色功能顺利使玩游戏变得更加简单，原本需要复杂的操作如今只需要挥动手臂即可实现。我们通过2007年的任天堂看到了游戏的另一种可能，或许这真的才是游戏的未来，在我们追求HD效果的同时，也应该静下心来留意其他的改变。





2007业界，没有结论的一年

从全球电子游戏的走势中对市场环境展开思考



在对年末商战的预测逐步转变为对现实的思考中，人们又一次迎来了名为“年关”的时刻，被称为“游戏业界传奇年份”的2007即将成为往事。

从爆炸性消息与重要动向出现的频率来看，2007年确实是带有那么一点传奇色彩的。人们于之前数年间一直在议论与期盼的“变革”，在这一年当中完整地得以实现。作为游戏市场上每隔数年就会发生一次的“格局变化”的核心年份，关注者们心中的兴奋感不言而喻。

2007年的游戏界，确实经历了很多“动荡”。玩家们看到的不仅是游戏厂商间商业竞争上的你进我退，还包括自身发生的认识变化。在游戏制造者们不断提出的“新理念”与“新创意”之下，游戏文化如今的内涵已经很难再和数年前等同起来。包括我们自己在内，世界上任何一个国家与地区的游戏爱好者都被迫去适应一个全新的环境，而在这期间产生的摩擦与碰撞，就成了对这一年间传奇色彩的点缀。

转眼间，一载岁月已经逝去。但是，在这一年间出现的各种焦点并未从人们的视线中消失。主机大战还没结束，游戏发展方向的论争还没有止歇，我们自己要在新游戏世代中作出何种选择也还没有找到答案。

2007，是无法做出结论的一年。

来自日本的彷徨

作为家用游戏主机竞争的主战场，日本对业界走向的反应向来是最为迅速的。2006年年末，随着PS3和Wii的相继发售，参与新世代台式主机大战的硬件厂商们正式开始短兵相接，日本市场上呈现出了世代更迭初期所特有的混战局面：先行一年，但并没有在日本取得多少优势的Xbox360期望通过大作《蓝龙》（2006年12月7日）在年末商战中打开局面，但实际情况事与愿违，《蓝龙》虽然在日本获得了较高评价，却并没有形成市场起爆；PS3刚刚发售就陷入了生产上的严重问题，各方质疑声不断，市场普及困难；先期基础比较稳固的Wii市场起动良好，但软件层面上任天堂本社“一家独大”的色彩依然明显，遥控器手柄还出现了引人关注的安全问题，因此也没人敢对胜负之数妄加断言。2007年的日本游戏市场，就在这种浓重的硝烟气息中拉开了序幕。

2007年的前两个月，各家厂商的主机基本上还在“各显其能”，埋头巩固各自的阵地。任天堂的市场优势从这时候起开始明显化，Wii在1月份时的日本国内累计销量达到139万台，接近当年PS2的纪录。同时，任天堂将NDS的3月期全球预测出货量提升至2300万台，NDS的领跑局面已非常稳定。Xbox360在1月末发售的《偶像大师》（2007年1月25日）对于微软日本公司的游戏事业部来说是个令人高兴的意外：这款作品大幅拉动了主机网络服务在日本的推广，使日本一跃成为Xbox360用户中“Xbox Live”会员比率最高的国家，获取了不少实际利益。而SCE方面，日本本社于1月16日公布了PS3在日本国内出货量超过100万台的消息，极力地对外发出生产状况已经逐步稳定的信号。2月下旬，PSP上的重头软件《怪物猎人Portable2》（2007年2月22日）发售，将人们的视线多少拉回了PS阵营一些。3月初，在美国旧金山召开的“游戏开发者年会2007”上，任天堂、SCE和微软都坚定地阐述了各自的发展方向，日本的第三方游戏厂商们也将“对新环境的挑战”当成了主要发展课题来讨论。一时之间，人们确实产生了“三国鼎立”的感觉。

不过，这种拉锯式的微妙平衡很快就被打破了。3月底，CAPCOM原本预计单独发售在PS3上的大作《恶魔猎人4》突然宣布改为跨平台发售，这使支持PS3的日本玩家瞬间感到了一种不祥的气息。随着PS3销量的持续低迷，第三方软件商们被迫另谋出路，这使PS3赖以稳定军心的最后一道防线“软件阵”开始出现严重的裂痕。毫无疑问，游戏大作的“出奔”给予市场的暗示作用是无比巨大的。我们无从想象SCE和PS3关联的游戏厂商在短暂的时间内经历了怎样的内部研究与调整，总之，就在《恶魔猎人4》宣布跨平台开发的一个月后（2007年4月26日），SCE公布了更换社长的人事令。然后，就在第二天，任天堂召开了3月期决算说明会，用“将通过硬件增长实现软件销售3亿套的中长期最终目标”的豪言狠狠地落井下石了一把。从此时起，2007年的日本游戏市场开始了向着固定方向的倾斜。

其后，日本业界再度进入了“没有重头消息”的时期。任天堂持续着高歌猛进的态势，而包括软件商们在内的其他厂商都在忙着处理自家的事情，5月和6月基本是在各主机游戏的发表以及各家第三方生产商的独立展会中过去的。一直到7月上旬，随着E3的临近，微软和SCE开始不断公布世界各地的主机机型及售价调整的消息，虽然这些消息中大多数与日本市场无关，但人们多少还是感觉到了一点日本市场将要发生转机的迹象。

如果从现在的视点回头去看，曾经被各方称为“平淡无奇”的2007年E3还是向业界发出了一定信号的。各家厂商在展会上的表现非常鲜明地反映了各自的立场与意图：任天堂在发表会上闲庭信步地花去大量时间介绍着Wii的健身周边“Wii Fit”，“静观其变”的强者姿态非常明显；SCE放下PS3主机的走向不提，将精力全部花在软件展示和PSP新机型PSP-2000的介绍上，寻找新焦点的目的明白可见；微软则不遗余力地宣传着《光环3》和准备同时发售的限定版主机，重点依然是日本以外的市场。当时就曾经有人分析，按照任天堂历年都将重要消息留在自家专场发布会上的惯例，其它硬件厂商大概也都“留了一手”。

于是，日本玩家们在悬念中度过了盛夏。在经历了9月份由PSP-2000引起的新话题和依旧没有任天堂参加的东京游戏展之后，10月上旬那戏剧性的两天终于来到了。10月9日PS3新机型公布、原机型降价的消息，以及10月10日CAPCOM大作

《怪物猎人3》离开PS3加入Wii阵营的消息，基本上代表着SCE和任天堂在2007年年内的最后一次正面交锋。应该说，对于PS3的拥护者来说，这两天的心情落差确实令人有些不是滋味。SCE在下半年对PS3局面做出的调整与补救堪称坚决，但由于先天不足，终究还是显出了一点“积重难返”的味道。

从10月末往后，日本市场逐渐进入了年末的准备期，各家厂商的底牌都已出尽，剩下的只是软件的放出与进一步的“基建”工作。任天堂在11月到12月初一直专注于旗下主机的网络建设，不仅签订了重头的NDS网络版权使用协议，还和日本的主要电信公司联合推出了Wii的专项网络服务。SCE则摆出一副“先抓好软件，否则说什么都白搭”的明确姿态，在各种场合宣传PS3游戏开发环境的改良措施。整个业界的目光，已经开始投向2008年了。

反观这一年间的日本市场就会发现，“新世代竞争”其实并不如人们事先预想的那样激烈。先期经营方针上的差距形成了市场趋势，有怪物级商品NDS撑腰的任天堂在Wii的定位与推广上基本没走什么弯路。比起有着各种各样内部问题的PS3和Xbox360来说，当前的市场份额分配也是不难理解的。不过，现在人们关心的是，这种“三足鼎立”的局势究竟还能维持多久。特别是PS3的命运，一旦决定，恐怕将使今后的市场格局产生非常大的变化。上世代的NGC虽然一直没能成为主流，却在日本拥有独自的市场，因此一直维持到了世代更迭。再加上NDS和PSP当前呈现的共存局面，“避免同质竞争”成了业界的新认识。很多人都认为，如果PS3能在稳定局面之后找到独特的价值，或许就能够顺利活下来。但是，PS3和NGC有一个本质的不同，就是缺乏第一、二方的软件支持。SCE直接拥有的游戏品牌完全无法和任天堂同日而语，在这个意义上，PS3或许比当初的DC还要糟糕。当年，DC是在PS2推出整整一年之后宣布停产的。而如今，SCE究竟有多少体力来支持PS3打开目前还完全没有看到曙光的软件局面，实在是一件很难讲的事。

对于当前的游戏投资，日本的核心玩家们面临着一个相当艰难的选择。一位玩家在日本某知名论坛上如此评价当前的三大台式主机：“Wii看起来不买不行，但一些真正想玩的游戏却怎么想都不太可能在这上面推出；PS3期待值很高，但看不到前途；Xbox360免谈。”这几句话确实真实反映了日本传统玩家们的心态。作为家用电子游戏发展的核心地区，日本业界的迷雾看来还将持续笼罩下去。

来自欧美的疑问

欧美向来是全球游戏产业最大的市场之一，虽然家用电子游戏领域的产业密度一直低于日本，但市场规模却不知比日本本土大了多少倍。不过，2007年，这个巨大的市场却并没有显示出太多的独立性，欧美用户抱怨自己被游戏厂商“牵着鼻子走”的声音不时出现。

毋庸置疑，日本硬件厂商的动向从年初到年末一直在影响着欧美地区主机销售状况。这一点，任天堂似乎当仁不让地成了议论的主要焦点。2007年9月底，Wii的全球销量达到1317万台，超越了先发一年的Xbox360，欧美玩家切身体会到了任天堂新主机的强劲势头，但是同时也体会到了Wii的“难买”。相关报道显示，Wii今年在北美始终供不应求，这里面当然有市场形势好的一面，但任天堂对Wii全球供货始终持保守态度也是主要原因。从今年各种发表会上的言论不难看出，任天堂对市场的预估始终保持谨慎，一直不愿提升主机的产能。同时，任天堂近期的合作项目非常多，用美国公司负责人自己的话说，“没有多少时间进行市场调研”。因此，任天堂在这一年中一直贯彻着相对保守的销售指标。其结果就是各地销售部门时常要为供货不足而伤脑筋。12月初，任天堂英国公司因为缺货而被迫停止了Wii的广告宣传，就是这种境况的鲜明缩影。目前，这种保守态度会不会对任天堂造成损失还不好说，但至少，不少欧美用户还要因此而继续漫长的等待。



与此同时，PS3也在另一方向上困扰着想进行游戏投资的人们。由于初期生产状况恶劣，各版本的发售延期和缺货成了无可奈何的事实，而欧版发售之后，机型上的变化更成了主要问题。欧版主机的价格比日版和美版主机还要高，但PS2的下位互换机能却比日版和美版差。这种情况在欧版发售不久之后即成为玩家们议论的对象，不满之声也越来越多。另外，由于PS3在欧美地区的市场份额低于Xbox360，很多跨平台的美版游戏都是先发售Xbox360版再向PS3移植，由于新平台造成的移植技术有限，PS3版的画面表现常常比Xbox360版差，这样一来，PS3最大的卖点“画面表现能力”就成了一纸空谈。这种状况实在难以令人满意。

Xbox360是以欧美市场作为“大本营”的主机，但偏偏这台主机在2007年给欧美玩家们找了最多的麻烦。“三红”问题从今年年中开始升级，愤怒的玩家们甚至为此打起了官司，微软自身也为这个不该发生的问题付出了巨大的损失。仅2007年4至6月间，微软就为维修“三红”Xbox360主机而付出了大约11亿美元，这对还不算非常稳定的市场局面形成了非常沉重的打击。7月，微软延长了“三红”质保期限，希望缓解来自用户们的责难，但一个月之后，微软保修服务上存在的诸多漏洞又浮出水面，问题反倒更加雪上加霜。在这一年里，Xbox360玩家都必须提防自己的主机突然“抛锚”，这确实够令人恼火了。

在玩家们和各种主机“较劲”的同时，世界上的软件发行商也在这一年中为新的市场局面而头痛。平台更换导致游戏开发成本普遍上升，跨机种发售成了很多游戏公司生存的必然选择。但是，无论是PS3还是Wii，都不能算是很容易上手的开发平台。PS3初期开发环境的恶劣有目共睹，而Wii的特殊性又在游戏移植上形成了天然的障碍。从2007年美版游戏发售表上信息频繁而无休止的变更上，我们就可以想象欧美那些原本凭借创意与灵感吃饭的小型开发商们在成本与技术的高门槛面前遇到的困难。就在12月初，我们刚刚看到了Activision和Vivendi Games合并的消息。大型厂商的改组合作，也许就是欧美游戏人在2007年的混乱局面中找到的一种答案。

来自身边的反思

海外游戏市场的这一年充满了剧烈的动荡与变化，但其中的很多事情距离我们还比较遥远。相形之下，身边发生的事情能给我们留下更加深刻的印象。而2007对于国内的玩家们来说，确实也是非同寻常的一年。

中国的游戏市场刚刚起步，规范化的家用电子游戏市场还不存在，这是每个熟悉游戏的人都很清楚的一件事。虽然世界游戏商圈不断进行着世代更迭，但国内游戏商圈的基本模式和十年前相比并没有什么变化。盗版与水货依然是主要的商品形式，私人小本经营也依然是游戏商品流通的主要渠道，真正“日新月异”的只有不断提升的官方产品破解速度，以及游戏ROM在网络上下载的便捷性。在这一年中，随着世界游戏市场的显著变化，玩家们非常明显地感觉到了国内这种市场形式的特殊。

一方面，“超高速破解”确实为国内的玩家带来了极大的利益。PSP和NDS的内核已经完全成了玩家们的“掌中之物”，来自国内外破解高手们的自制软件可以通过发达的网络渠道迅速普及：无论SCE更新多少次PSP的系统，国内玩家们总能第一时间进行完美升级；无论任天堂推出怎样的新型游戏，国内的玩家们也总能立刻用一块烧录卡轻松搞定；无论是PSP新版主机还是Wii的新版主机，“最新防破解技术”的神秘面纱用不了一个月就会被彻底扯下，国内玩家们依旧可以毫无成本地享受着来自世界各国的软件资源。

但另一方面，国内玩家也在这一年中确实体会到了这种“游离于世界之外的环境”所带来的苦楚。特别是Xbox360玩家，感触尤为深刻。微软在今年上半年开始清查盗版，对盗版软件用户在“Xbox Live”上实行“封网”，这使很多国内玩家失去了上网玩游戏的自由。遇到“三红”时无法享受官方保修也成了很多玩家苦恼不已的事情。当然，这种情况也不只出现在Xbox360上，很多其它主机也存在在国内使用网络服务困难的问题。随着家用游戏“网络服务化”的变革，非正规市场开始在很多细节上和正规市场形成差距。

中国当前游戏市场的状况并非一日所成，它形成于更根本的原因。我们虽然在世界潮流挟裹中走进了“电子娱乐时代”，但对于我们来说，游戏器材还没有从“奢侈品”的本质中脱离。因此，这种现状不会因为什么“呼吁”或某种特定措施就能在短时间内改变。日本一位资深记者近期曾在采访中发出感慨：“中国游戏玩家使用盗版软件并没有什么理由，那是一种自然真理般的规律。”这句话中包含的沉重着实值得回味。

其实，在这一年中，确实已有很多海外厂商，其中也包括向来对中国市场讳莫如深的日本厂商在进行着走进中国的尝试，而我国目前已在鼓励发展的网络游戏事业就成了寻找突破口的主要方向。关于正规化收费体制的经验正在逐步摸索，而其中也少不了失败的教训。今年7月在上海举行的第五届Chinajoy展会上，我们看到了很多熟悉的海外厂商突然携带最新作品进入的强势动作，但也发现很多一年前还在进行宣传的品牌已经黯然退出。PS3、Xbox360和Wii虽然全部摆进了展会大厅，但“参考出展”的标牌明确传达出了“我们距离正规市场还有很远”的信息。对于从身边过去的2007年，我们也同样无法做出结论。这一年中的游戏回忆，也只是为我们将来还要走的漫长道路所作的一个“参考”而已。

2007日本游戏软件年度销量榜 TOP 50

"年度销量排行榜"是各路游戏媒体每年年末都要做的一份调查资料，将所有游戏厂商发行的游戏放到一起用销量数字进行比较，可算是一种"盖棺定论"式的论证。虽然游戏的价值并不能完全用销量去判断，但由于商品利润直接关系着厂商的兴衰，这种市场化的榜单终究还是衡量业界局势最重要的准绳。下面这个"TOP50"排行榜反映了从今年年初到12月初日本游戏软件销售的大致情况，其中有些游戏并不是今年发售的，但今年年内的销量依然名列前茅，因此也被一起选进了榜单。对于这些游戏，"期间销量"一栏中反映的只是统计期间内的销量，而不是从发售时算起的总销量，查阅时还请注意。

看过2007年的软件销量榜榜单，大概没有人不会发出深深的感慨。在这个"新时代台式主机三方会战"正式打响的第一年里，NDS却依然牢牢控制着软件市场，其势头没有一丝衰退，甚至还在继续增长。在软件销量榜排前50位的游戏中有28款都是NDS上的作品，NDS这台三年以前发售的游戏机所表现出来的强大市场延续性，再次让业界同行们亲身体验到了"恐怖"的感觉。



不过，在NDS一片大好的软件形势当中，也隐藏着一丝耐人寻味的东西。尽管NDS在榜单前10位中占据了6席，但全部都是任天堂本社及子公司POKEMON发行的作品。尽管临近年末时出现了《勇者斗恶龙Ⅳ》这样的第三方大作，但任天堂本社软件主宰的局面还是没有得到缓解。早就有评论指出，这种局面的持续实际上是一种反常。任天堂并不是不希望第三方软件加入，今年年中也不断强调软件来源充实的重要性，但这种事实上的"一家独赢"却很难不对任天堂吸引第三方软件的积极性造成影响。对于第三方软件商来说，2007年的局势再次验证了"任天堂不是一个好东家"的论调。由于任天堂主机并没有对第三方软件的绝对依存性，因此在任天堂主机领跑市场的环境中，软件商们的主动性要比其他厂商主导时低得多。

在台式主机软件方面，日本市场的形势也是明显的"一边倒"。Wii软件中有7款软件上榜，其中，与Wii同时发售的支柱型软件《Wii Sports》从年初到年末始终牢牢占据着销量榜榜首的位置，用实际数字向人们证明着这款主机推广的顺利程度。不过，上榜的7款软件中又有6款都是任天堂自己的软件。PS3有3款软件上榜，虽然PS3今年整体的软件形势非常不利，但在今年下半年还是做出了一定的努力。在欧美市场和任天堂主机有过一番死斗的Xbox360在日本的软件形势依然萧条，上榜数为0，这和该主机在日本的普及率有直接关系。不过，Xbox360今年在网络服务上获利很多，形成了一种新的市场信号。微软也许会对今后的日本市场软件战略做出相应调整，将网络收费提到更重要的层面上来考虑。



从"TOP50"榜单的整体情况来看，今年上榜游戏的类型显得比去年丰富。"训练"类ETC游戏的统治局面有所缓解，基本进入了名作竞争时代；《雷顿教授》这样的实验型游戏获得了不小的人气，这预示着厂商对主机机能运用有了进一步认识；网络及联机交流要素相关的游戏变得更加重要，这非常明确地提示出了家用游戏的网络化趋势。

名次	机种	游戏译文名称	游戏日文名称	发行厂商	发售日	期间销量
1	Wii	Wii Sports	Wiiスポーツ	任天堂	2006/12/2	159.9
2	PSP	怪物猎人Portable 2nd	モンスターハンターポータブル2nd	CAPCOM	2007/2/22	138.7
3	Wii	第一次的Wii	はじめてのWii	任天堂	2006/12/2	120.4
4	DS	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队・暗之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队・暗の探检队	POKEMON	2007/9/13	107.6
5	DS	新超级马里奥兄弟	Newスーパーマリオブラザーズ	任天堂	2006/5/25	107.6
6	DS	口袋妖怪 钻石・珍珠	ポケットモンスターダイヤモンド・パール	POKEMON	2006/9/28	98.0
7	DS	更锻炼大脑的DS训练	もっと脑を锻える大人のDSトレーニング	任天堂	2005/12/29	95.2
8	Wii	马里奥聚会8	マリオパーティ8	任天堂	2007/7/26	89.0
9	DS	耀西岛DS	ヨッシーアイランドDS	任天堂	2007/3/8	81.0
10	DS	赛尔达传说 梦幻沙漏	ゼルダの传说 梦幻の砂时计	任天堂	2007/6/23	78.4
11	DS	欢迎光临 动物之森	おいでよ どうぶつの森	任天堂	2005/11/23	78.2
12	DS	马里奥赛车DS	マリオカートDS	任天堂	2005/12/8	78.1
13	DS	勇者斗恶龙IV被引导者	ドラゴンクエストIV 导かれし者たち	SQUARE・ENIX	2007/11/22	73.4
14	PSP	核心危机 最终幻想VII	クライシス・コア ファイナルファンタジーVII	SQUARE・ENIX	2007/9/13	72.9
15	DS	勇者斗恶龙怪兽篇JOKER	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー	SQUARE・ENIX	2006/12/28	72.4
16	DS	雷顿教授与不可思议的小镇	レイトン教授と不思议な町	LEVEL-5	2007/2/15	69.6
17	DS	DS眼力训练	DS眼力トレーニング	任天堂	2007/5/31	67.5
18	PS2	大蛇无双	无双OROCHI	KOEI	2007/3/21	61.0
19	DS	不擅长英语的成人DS训练 加倍努力	英语が苦手な大人のDS トレーニング もっとえいご漬け	任天堂	2007/3/29	55.9
20	DS	锻炼大脑的DS训练	脑を锻える大人のDSトレーニング	任天堂	2005/5/19	53.1
21	DS	马里奥聚会DS	マリオパーティDS	任天堂	2007/11/8	52.1
22	DS	成人常识力训练DS	大人の常识力トレーニングDS	任天堂	2006/10/26	51.9
23	DS	最终幻想XII亡灵之翼	ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング	SQUARE・ENIX	2007/4/26	48.7
24	DS	不擅长英语的成人DS训练	英语が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	任天堂	2006/1/26	46.6
25	Wii	勇者斗恶龙剑神 假面女王与镜之塔	ドラゴンクエストソード 假面の女王と镜の塔	SQUARE・ENIX	2007/7/12	45.3
26	Wii	超级马里奥银河	スーパーマリオギャラクシー	任天堂	2007/11/1	45.2
27	DS	逆转裁判4	逆转裁判4	CAPCOM	2007/4/12	44.4
28	Wii	超级纸片马里奥	スーパーペーパーマリオ	任天堂	2007/4/19	44.2
29	PS2	超级机器人大战OGS	スーパーロボット大战OG オリジナルジェネレーションズ	NBGI	2007/6/28	41.7
30	PS2	世界足球 胜利十一人2008	ワールドサッカーウイニングイレブン2008	KONAMI	2007/11/22	39.5
31	DS	最终幻想水晶编年史 命运之轮	ファイナルファンタジー ・クリスタルクロニクルリング・オブ・フェイト	SQUARE・ENIX	2007/8/23	36.3
32	DS	富有街DS	いただきストリートDS	SQUARE・ENIX	2007/6/21	36.1
33	PS2	横行霸道 罪恶都市故事	グランド・セフト・オート・サンアンドレアス	CAPCOM	2007/1/25	35.8
34	PS3	大众高尔夫5	みんなのGOLF 5	SCE	2007/7/26	32.2
35	DS	200万人的汉检 彻底汉字脑	200万人の汉检 とことん汉字脑	IE Institute	2006/11/9	31.8
36	DS	加油 我的家计簿	がんばる私の家计ダイアリー	任天堂	2007/7/12	31.5
37	DS	雷顿教授与恶魔箱	レイトン教授と恶魔の箱	LEVEL-5	2007/11/22	30.8
38	DS	流星洛克人 天马・狮子・龙	流星のロックマン ペガサス・レオ・ドラゴン	CAPCOM	2006/12/24	30.5
39	PS3	真・三国无双5	真・三国无双5	KOEI	2007/11/11	29.5
40	PS2	战国无双2猛将传	战国无双2猛将传	KOEI	2007/8/23	28.0
41	DS	语言谜题 文字方块DS	ことばのパズル もじぴったんDS	NBGI	2007/3/15	27.7
42	DS	桃太郎电铁DS TOKYO＆JAPAN	桃太郎电铁DS TOKYO＆JAPAN	HUDSON	2007/4/26	27.7
43	PS2	J联盟 胜利十一人 2007俱乐部冠军杯	Jリーグウイニングイレブン2007 クラブチャンピオンシップ	KONAMI	2007/8/2	27.7
44	PS2	实况能量职业棒球14	实况パワフルプロ野球14	KONAMI	2007/7/19	27.1
45	PSP	最终幻想战略版 狮子战争	ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争	SQUARE・ENIX	2007/5/10	
46	PS2	龙珠Z爆发！流星	ドラゴンボールZ スパーキング！メテオ	NBGI	2007/10/4	26.1
47	DS	最终幻想战略版A2 封穴的魔导书	ファイナルファンタジータクティクス A2 封穴のグリモア	SQUARE・ENIX	2007/10/25	25.9
48	Wii	Wii Fit	Wii Fit	任天堂	2007/11/1	25.4
49	PS2	王国之心II最终混合版+	キングダムハーツII ファイナル・ミックス+	SQUARE・ENIX	2007/3/29	25.0
50	PS3	高达无双	ガンダム无双	NBGI	2007/3/1	24.9

（销量榜统计时间：2007年1月1日－2007年12月2日）

从市场一年的软件厮杀中，感受游戏开发理念中的变迁

2007年度业界风云事件 TOP 10

No.1 PS3销售势头一路下滑



↑任天堂的主机早就卖完了，而PS3却……

PS3在06年圣诞节期间的表现非常不理想，而在新年到来之际，其糟糕的销售状况更是愈演愈烈。现在PS3在美日两地的供货状况日渐改善，玩家已经不会再为购买不到主机而担忧。然而现在担忧的却变成了零售商店，因为看着店里堆积如山的PS3却再也看不到抢购主机的人群了。

最明显的例子就是，日本仙台某电器店展开了为期3天的促销活动，活动产品为3000台NDSL、Wii以及60G版的PS3，PS3的售价被店家定为62700日元，结果最后只有PS3滞销。本次特价商品销售缓慢的只有PS3以及一款电饭煲，到了最后一天，连电饭煲都卖完了，可PS3依然有大量存货。于是，最近网络上开始流传起了PS3还不如电饭煲的笑话。

面对最近PS3的销量欠佳，有媒体对索尼首席执行官霍华德进行了采访。对于目前PS3游戏质量不高的问题，霍华德解释说："目前的PS3游戏都还没能发挥PS3的全部机能，当游戏开发商掌握了PS3的机能，PS3游戏的效果将令人震惊。PS3将会在2007年末显露出优势，早前的PS2在第一年也并不顺利，但结果PS2成为了最流行的游戏主机，PS3也将如此。"



→PS3专卖店前非常冷清，就那么几个人在购买。

编者按：今年的索尼从一开始便没有了从前的霸气，各地接连爆出PS3滞销的新闻。当初索尼还有借口说是因为出货不足而导致销量不佳，现在则失去了这一说法的依据。霍华德的言论现在看来也太乐观了。

No.2 德国莱比锡游戏展崛起

8月23日，2007德国莱比锡游戏展正式开幕，来自世界各地的游戏玩家纷纷慕名前往。莱比锡游戏展始创于2002年，此后每年举行一届，由于受到玩家们的热情追捧，在短短几年间它已成为欧洲最大的电子游戏博览会。

主办方表示，每年展会的规模都在扩大，今年展区的面积就从去年的9万平方米增加到了11万平方米。第一届博览会时，总共只有200家参展商和9万名参观者；而今年的游戏展预计会吸引20万人前来，参展商数量达到503家，大大小小的企业都来了。今年游戏展的主题为"Play! It' s your nature"，参加展览的公司不但数量众多，也颇具影响力，包括英特尔、暴雪、微软、任天堂、戴尔、EA等重量级公司都带来了自己最新的游戏和相关产品。在这四天里，莱比锡成为了游戏的天堂。



↑相比E3，莱比锡的展会规模明显要大出许多。

编者按：欧美市场需要有一个大规模的展示平台，这个重任显然慢慢落到了莱比锡的肩上。

No.3 SCE发布40GB版PS3

SCEE宣布于10月10日在欧洲地区推出配备40GB硬盘的新款式PS3主机，将取消PS2游戏向下兼容执行功能，价格则是大幅调为399欧元。紧接着，SCEJ也宣布，将于11月11日在日本地区推出40GB新款式PS3主机，同时推出的配色款式包括原有的清透黑与全新的陶瓷白。

新款式PS3的功能造型与原有款式大致相同，最大变更点在于配备了40GB硬盘，以及取消PS2游戏向下兼容、卡片阅读机与SACD播放功能，USB端子缩减为2个，其余功能与输出入接口则与原有款式相同，包括HDMI数字影音输出端口、AVMULTI模拟影音输出端口、RJ-45宽频以太网络端口、光纤音效输出端口、蓝牙无线传输以及802.11b/gWi-Fi无线网络功能。也因为本次功能的变更，降低了硬件的成本。

编者按：有道是病急乱投医，索尼现在拼命为PS3谋求生路。最早的款式现在已经彻底被颠覆，新款主机却也没有什么本质的变化。



回顾全年事件 游戏历程大总结

2007年1月

● 据日本厂商的消息，2007年将会有大量原本预定PS3独占的作品登陆Xbox360平台。这些游戏的开发商包括了Bandai Namco、CAPCOM、KONAMI等日本的一线开发商。

● 任天堂发布了本财政年度的修改报告，将年度利润预期调高了20%以上，高达10亿美元。

● SCEJ宣布，PS3在日本的累计出货量已突破了百万台大关，全球累计则达到了200万台，是SCE旗下游戏机产品中起步速度最快的。

● 世嘉公司宣布于2月停产GD-ROM光盘，这也宣告了Dreamcast主机彻底退出历史舞台。

2007年2月

● 东京电玩展主办单位CESA宣布，2007年东京电玩展的展期将由原先的3天扩大为4天，预定9月20日至23日于千叶幕张国际展场举办。

● EA的首席执行官Larry Probs声称他们要提升对Wii和DS的支持力度，成为任天堂第二大游戏供应商。

● 三上真司、稻叶敦志和神谷英树成立的新公司SEEDS终于向大众公开，其官方网站也正式开张。

● 据《日经周报》报道，日本游戏软件市场规模近几年一直保持在3000亿日元左右。在2002年和2003年分别被北美和欧洲市场超越。2005年，北美和欧洲两个市场的游戏软件销售额已达到1.2万亿日元，是日本的4倍。

2007年3月

● SCE和Immersion共同发表声明，宣布结束版权纠纷，SCE的PS平台今后可以自由使用Immersion的震动专利技术。

● IBM宣布已经展开65纳米制程的Cell微处理器生产，将Cell微处理器由第一代产品的90纳米制程推进到65纳米制程。

● 美国微软正式宣布将推出Xbox360高级版主机"Xbox360 Elite（Xbox360精英版）"，该主机采用纯黑配色，定价479.99美元。

● 英国某零售店推出买PS3赠送高清电视活动。该活动共送出100台高清电视，耗资达到25万英镑。

2007年4月

● NBGI与SCE联合宣布推出Cell的互换街机基板。第一个对应该基板的作品就是人气3D格斗大作《铁拳6》。

● SCEA宣布，北美地区PSP主机的定价由199.99美元调降为169.99美元，并公布了《战神》等独占作品。

● SCEE裁员160人，占现有员工的近十分之一。SCEE总裁David Reeves表示，由于PS3销售业绩不理想，为了削减开支，裁员是迫不得已的做法。

● 在任天堂的业绩发表会上，岩田聪对久多良木健的离职发表了自己的看法。岩田聪表示希望久多良木健能够加入任天堂。

2007年5月

● SCE在北美地区启动了PS3社群服务"Home"

No.4 久多良木健下台！


↑年仅57岁便“光荣”下岗的久多大叔。

索尼电脑娱乐（SCEI）与索尼株式会社发表声明，代表董事会会长兼集团执行长官久多良木健将于6月19日任期届满后退任。退任之后，久多良木健将改为担任名誉会长以及索尼集团资深技术顾问。平井一夫则将出任社长兼集团执行长官。

关于本次彻底离职，久多良木健发言说：“时至今日，我们创造了四个PS平台，这些平台集结了最尖端的技术和全世界优秀开发人员的创造力，并由此使电脑娱乐加速进入到全新的世界。这对我来说是一件很令人振奋的事情，我将用这些经验面对更大的挑战，离开SCE在更加广大的世界内加速前进。”从发言来看，久多良木健今后将作为相当于最高管理层的技术顾问进行技术性支持，而从实质的经营层面退下来。

关于此事，索尼的总裁兼CEO霍华德·斯丁格说道：“久多良木健是一个在技术层面很有预见的人，同时也是一个难得的企业家。他不仅为索尼创造出了数千亿日元规模的业务，更成功地把全体业界引领到新的时代当中。正是因为他的预见力与创造力，以及他所培养出的精英团队，索尼集团在过去的很长一段时间里都受益匪浅。久多良木健今后还会遇到更多的挑战，我们希望能在他的未来挑战中给他提供各方面的支持。另外，我们相信新上任的平井一夫将用他在北美的经验与方法引领SCE进入下一个新纪元。”

编者按：经过了一个春天的炮轰，SCE的高层如坐针毡。而索尼集团的最高领导也终于要在内部兴师问罪了，当然，久多良木健就是“受害者”。这个三朝元老估计是要等PS3功成名就后再来个光荣隐退，甚至可借此登上索尼的最高领导层，没想到最后却落了个“晚节不保”。

No.5 任氏王朝今年重建

《财富》杂志刊登了一篇名为《Wii如何获得成功》的文章，其中提供的数据显示，在上一财年任天堂共创造了82.6多亿美元的价值，公司的3400名员工平均每人创造了250万美元的巨大利润。任天堂美国分公司总裁Reggie Fils-Aime更在接受采访时表示，任天堂会在年内成为游戏业界的王者。

Reggie说：“以前那些认为Wii不适合自己的玩家，最终会发现这台主机上真正的乐趣。我们也会卖出更多软件，不仅仅是任天堂自己，还包括那些带来不同游戏体验的第三方厂商。随着更多优秀软件厂商的加入，游戏创作和游戏内容只会越来越好，大家的收益也会越来越多。”至于和索尼及微软的主机大战，Reggie表示Wii与索尼PS3的销量大约为3:1；和微软的Xbox360大约为2:1。他还补充说：“不光我这么算，分析家也是如此，Wii登顶成功后将竖立新的标杆。”



↑只要是任天堂的展会，参观人数一定不少。

编者按：与索尼相反，任天堂在07年是处处春风得意。家用机的霸主地位在错失10年之后终于又重新夺回，掌机事务更是如日中天！关于任天堂立誓称霸的宣言，几乎没有媒体发表过质疑的声音，游戏厂商也不再嫌弃Wii和NDS的机能太低，无数的大作都在这一年里涌现了出来。

No.6 新款PSP于9月开卖

SCE在E3展上宣布推出轻量化、薄型的新款PSP（PSP-2000），重量将减少约33%，且具有将PSP中的影像输出至电视的功能。其大体变革为，新PSP重量为原PSP的三分之二、约189克（原PSP约为280克），厚度约为原PSP的五分之四、为18.6厘米（原PSP约为2.3厘米），迈向薄型化、轻量化，具有影像输出端子和更快的读取速度，其电池变为1200 mAh（原PSP为1800 mAh），不过据称续航能力不会比原来的款式弱。其余变更还包括：PSP上方的红外线传输口取消，UMD光驱掀盖的开启方式从滑动开关改为直接扳开，并取消盘片弹出设计等等。


↑索尼现在有点像过去的任天堂，以掌机为主了。

整体来说，新版PSP的外观造型与旧版并无太大差异，设计变更程度不大，取消的部分也都是先前没有用到的，轻薄化的机身提升了可移动性，影像输出功能更是大大扩展了PSP的应用范围，以后PSP玩家将可以视情况以不同的方式来享受游戏与影音的乐趣。除了外观可见的变更外，加倍的64MB存储器也可改善游戏读取速度。

编者按：除PS3之外，索尼可以依靠的就是PSP了。为了刺激市场，索尼使出了屡试不爽的伎俩，而且这一举措还颇为奏效。首发当周便超越了NDS的销量，然而终究因为软件阵容不足，新PSP的热度也迅速减退。

的内测活动。第一阶段的内测有15000人，内测8月结束，同时开始2个月的公测，将会有50000左右的名额。

●SQUARE ENIX举办了“SQUARE ENIX派对2007”的展前记者会，会中正式发表了多款即将于活动中展出的新作。

●微软开始大量封杀盗版用户的Live使用权，通过刷机运行盗版游戏的玩家已经无法登录Xbox Live。

●北京万达影院内举办了一场名为“Project DNA2”的中日街机大赛。比赛的项目是在国内有着极高人气的《格斗之王98》，最终我国选手大获全胜。

2007年6月

●《鬼武者》电影版将于明年2月在中国开拍，预计2009年9月秋季上映。男主角仍然是初代与三代的主人公明智左马介，并且依然由金城武出演。《鬼武者》电影的预算达到了7000万美元，超过了之前《寂静岭》的5000万美元的成本。

●索尼社长中钵良治在接受媒体采访时第一次松口，他表示不排除PS3降价的可能性。

●鉴于频繁出现的三红故障，微软在部分近期的Xbox360故障返修机中，开始采用改良过的GPU散热片，额外增添了热导管与副散热片。

●微软宣布，有鉴于Xbox360主机发生故障送修的数量超乎预期，例如呈现三红灯闪烁错误讯息等一般硬件故障状况，微软将提供3年的延长保修措施。

2007年7月

●NBGI正式公布了NDS、Wii、PS2与PSP平台共4款《传说》系列新作。《传说》系列2007年度将以“挑战、超越”为主题，主力平台则是NDS。

●任天堂宣布著名游戏品牌GAME BOY将被终止使用。GAME BOY系列是游戏史上销量最大的主机，也是目前为止最成功的掌机品牌。

●规模大幅缩减的2007年E3展举办，包括新版PSP和Wii的平衡板，以及众多游戏软件公开。

●日本POKEMON公司于7月30日宣布，《口袋妖怪钻石/珍珠》全球累计销量突破1000万套。

2007年8月

●微软宣布，北美地区Xbox360主机的价格于8月8日起进行调降，所有版本的主机降幅从20美元至50美元不等。

●任天堂于8月7日放出了Wii的最新版本系统升级，还加入了对盗版使用者的警告信息，不过该版本在放出当天便遇到了BUG的困扰。

●在今年的日本“斗剧”比赛中，中国选手占据了《KOF98》4强中的三个席位，并最终夺冠。

●美国再次要求世界贸易组织严厉打击中国的盗版状况。布什政府特别强调了中国盗版给美国企业带来的经济损失问题，他们表示美国每年因此有数十亿美元的损失。

2007年9月

●SQUARE ENIX为了纪念PS角色扮演游戏《最终幻想VII》推出10周年所举办的关联作

No.7 PS2最终形态现身

SCEJ于11月6日正式宣布，将于11月22日在日本地区推出新型PS2主机SCPH-90000系列，预定推出3种配色款式，并同步推出选购的专用直立架。另外，SCEJ也将于12月13日在日本地区限量推出新配色款式PSP主机“深红（Deep Red）”，预定推出“超值包”与“1 SEG包”两种包装。眼看圣诞档期就要来临，SCE抢在这之前推出这两款新型号主机的目的自然不言而喻。因为PS3迟迟不见起色，于是只能再借着PS2以及目前比较流行的PSP来抢抢市场。



本次发表的SCPH-90000系列新型PS2，基本继承了SCPH-70000型的造型设计并加以改良，同样具备轻量薄型的本体与掀盖式光驱等设计，并将交流电源供应器由外接改为内置。由于电源供应器改为了内置，因此SCPH-90000主机本体的重量由SCPH-79000的600克略增为720克，不过少了外接电源供应器的250克，其总重量比原来减少了，因此在使用与携带方面更为便利。



SCPH-90000系列新型PS2预定11月22日在日本地区推出，定价16000日元。

编者按：如果PS3一帆风顺，相信我们今天便看不到PS2的最终形态了。索尼宣称要力挺PS2到2012年……这个已经在全球普及了1亿2千万台的功臣，居然因为晚生后辈的无能，而不得不拖着老迈的身躯继续奋战下去。

No.8 新春之际PS3遭遇寒冬



据全球最权威的金融资讯公司彭博集团的最新预测，索尼在2007财年第三财政季度的利润额可能将出现大幅下滑，下滑幅度可能达到50%之多。下滑的重要原因之一，就是PS3全球首发的失败。报告认为索尼没能成功防御来自竞争对手任天堂的攻势，PS3的首发销量不及Wii的一半是其根据之一。根据预测，SCE可能将在该财政季度中破记录的亏损1919亿日元，与去年同期赢利87亿日元的成绩相比可谓天壤之别。

06年10月，索尼宣布第三财政季度利润预测下调至800亿日元，达到了五年来的历史最低点，此后公司的股票一直处于萎靡不振的状态。07年初，索尼公司在NASDAQ的股票价格曾一度上涨6个百分点，是过去一年中单日涨幅最高的一次，但很快索尼的股票再次下跌1.2%。

编者按：在07年初，要想避开索尼的负面新闻实在是不可能的，似乎索尼已经成为了一堵危墙，而好事的旁人都已经等不及要去推推看了。

No.9 PS3重新回到震动时代

SCE社长平井一夫在东京电玩展上宣布了PS3的“Dual Shock 3”震动手柄将于07年11月在日本上市，08年春起陆续在美国、欧洲市场上市。

新款手柄的外观与现有的六轴感应手柄完全一样，只不过在手柄的顶部印有“Dual Shock 3”的蓝色标志。SCE表示，新手柄沿用PlayStation以前的基本设计，并采用高精度、高速响应的六轴感应系统，同时结合震动机能，让玩家可借此体验更具临场感的游戏享受。SCE同时公布新手柄对应的数十款游戏清单，包括《真三国无双5》、《恶魔猎人4》、《合金装备索利德4 爱国者之铳》、《生化危机5》等游戏。



↑事实证明，震动依然是次世代不可缺少的要素。

编者按：PS3的失败原因之一，就是取消了手柄的震动，使得跨平台的游戏都比不上360版更有手感。尽管索尼一再宣称“震动不是次世代”，但终究还是要面对现实：市场需求不是卖家说了算的，索尼必须要清楚这一点。

No.10 Wii版《怪物猎人3》独占发布

2007年10月9日，任天堂在日本幕张会场召开了秋季游戏发布会。发布会公布了2007年底至2008年任天堂即将发售的游戏等相关内容。另外，在今年冬天即将发售的人气大作《任天堂全明星大乱斗X》的发售日正式决定延期。延期至2008年的1月24日发售，发售价格为6800日元。而随着岩田社长的一句：“请看这个影像”，大屏幕上竟然播放出了Wii版《怪物猎人3》的影像，此举令到场者无不为之惊叹！

编者按：360在今年瓜分了不少PS3的大作，没想到连Wii这个原本索尼看不上的低机能主机都可以抢它的饭碗。《怪物猎人3》的叛逃是索尼所遭遇的最大耻辱，因为它输给了一个和自己“不同时代的主机”。



←宫本茂现在是越来越得意了，重夺家用机宝座已经指日可待。

品原画与影片展示活动“最终幻想VII 10周年纪念画廊”。

●规模空前的2007年东京电玩展开幕！

●任天堂宣布，将全面免费提供专为Wii手柄所设计的专用周边“Wii遥控器保护套”给所有Wii的使用者。

2007年10月

●SEEDS与日本ODD公司合并，同时更名为Platinum Games。Platinum意为白金，SEEDS希望合并重组后的新公司能够不断推陈出新，开发出更多叫好又叫座的白金级游戏作品。

●SCEA于10月19日发表，将于11月2日在北美地区推出40GB款式PS3主机，并自即日起调降原有80GB款式PS3主机的价格。

●继索尼宣布推出40GB版PS3后，微软也计划推出新的低端360套装，售价预计为279美元。

●EA宣布正式并购拥有加拿大Bio Ware与美国Pandemic的VG控股公司，将两家知名游戏厂商收编旗下。

2007年11月

●索尼在庆祝PS2七周岁生日的时候宣布，将继续支持销售PS2到2010年。

●日本品牌战略研究所发布了“2007网站价值排行榜”。任天堂官方网站的价值在趣味娱乐业位居榜首，网站的价值为206亿8600万日元，综合排名31位。游戏业界第二位为KONAMI（119亿日元）、第三位是NBGI（98亿日元）、第四位SEGA（97亿日元）、第五位Takaratomy（86亿日元）。

●任天堂在官方Q&A问答网页中，正式确认支持DVD影片播放的新款Wii将不会依照原定日程在2007年内推出，且该新款式并无变更造型或追加其它功能的计划。

●韩国规模最大的游戏展“G★2007”于11月8日至11日在首尔郊外的韩国国际展览中心召开。本次展会的主要内容依旧是网络游戏，除韩国本地商家外，世界各国的游戏商也参加了这次展会。

●SEGA召开了专门面向街机业者的商品展示会“SEGA专场展示会2007秋”，展出了包括《三国志大战3》在内的众多街机新作。除公布宣传影像外，会场内还陈列了各游戏的实机演示台，供到场的业者们进行实际试玩。

●40GB版新型PS3主机与PS3新型震动手柄“Dual Shock3”在日本正式发售。同一天是《真?三国无双5》等大作的发售日，不少玩家都选择在这一天同时购入主机与新款游戏软件。

2007年12月

●微软公司宣布，将于12月15日在日本千叶县召开“亲子同游·Xbox360欢乐圣诞”试玩活动，在活动现场提供《桃太郎电铁16 GOLD》、《美丽的块魂》、《胜利十一人》等全年龄向游戏，供到场的家长与孩子共同游戏。

●美国著名游戏商Activision和法国著名游戏商Vivendi Games于12月2日发表联合声明称，两家公司已经正式签订了合并协议，新公司的名称叫做Activision Blizzard。

2007业界风云人物 TOP 10

游戏，是用来给人玩的，同样，游戏也是人制作出来的。从第一台游戏机、第一款游戏诞生至今，我们见证了无数经典作品的诞生，也同样见识到了那些在游戏业界叱咤风云的人们。通常来讲，那些容易被我们所熟知的业内人士有两种：一种是各大厂商的大佬们，一种则是著名游戏系列的开发者们。不论是哪一种，他们的想法和做法都会直接或间接的对我们的游戏生涯产生影响。在2007年，有许多的大作发售，也有许多的大事在发生，我们不妨看一看，在这一年里，这些“大佬”们都有哪些精彩的表现。

No.1 久多良木健



2007年6月19日，索尼发表声明，兼任SCEI主席和集团CEO久多良木健在公司年度股东会议上辞去现任所有职务，仅留名誉主席一职，并以资深技术顾问头衔继续辅佐索尼公司。作为“PS生父”的久多良木健，不论是对索尼还是对整个游戏业界来讲都是举足轻重的人物，由他开启、延续十多年的PS时代辉煌盛世更是充分证明了他的能力。PS3发售后的疲软是导致久多辞职的直接原因，不过，这背后其实也有索尼内部的权力斗争的暗流。久多的辞职无疑是意味着一个辉煌时代的结束。“将前沿科技与众多创意结合起来去改变全球电子娱乐的版图，这实在是令人振奋的体验，我将着眼于此继续努力。”不过，这背后的苦涩又怎是笑容能隐藏得住的?

No.2 宫本茂



宫本茂在游戏业界的地位可以说是无人能够撼动，即便是对手也不得不由衷地钦佩。作为任天堂情报开发本部的总监兼总经理，宫本茂也有着一张极具杀伤力的嘴。Wii Fit发售前他曾经说道“Wii Fit将把任天堂带到一个全新的高度”，就让我们拭目以待吧!

No.3 平井一夫



久多离任，必然意味着有人来接手这个职务，而当时其离任时PS3的处境，用“烂摊子”形容一点也不为过。平井一夫的上台在当时可以说是非常受争议的。不过从其上任后PS3的表现来看倒并没有想象中的糟糕，由于一系列降价措施的实行，PS3销量已经有不小改进。只不过除了降价之外，平井一夫还有没有其他有力手段将直接决定他和PS3的未来。

No.4 岩田聪

这几年，凭借NDS和Wii这两台极富创意的主机，任天堂不但在家用机和掌机两大领域均站稳了脚跟，还赚足了大把的银子。现任当家岩田聪这几年在业界一时无人能及，更被著名经济杂志《巴伦周刊》评为全球30大CEO之一，上榜理由则是教会了这家游戏机公司如何成长。岩田聪认为自己的经营之道其实很简单：我们不是在与别的公司作战，而是在与电子游戏盲作战。



No.5 小野义德



时隔十数年之后，终于决定开发的街霸系列正统续作《街头霸王4》将由小野负责监制，玩家们对街霸的感情是难以言喻的，所以本作被玩家们寄予了极大的期望。小野强烈倾向让4代向2代回归，BLOCKING系统的取消无疑是对喜爱33的玩家们的一大打击，小野和他的《街霸4》，究竟能否承载得起玩家们的厚望?

No.6 坂口博信



作为“最终幻想”系列的生父，坂口博信曾经利用SQUARE有可能是真正“最终幻想”的机会创造出了一个伟大的游戏系列。由其创立的“Mist Walker”公司成立后的第一款作品就是360上的《蓝龙》质量非常高。然而，同样也是由坂口博信制作的另一款游戏，NDS上的《远古封印之炎》实际发售之后却饱受争议，更是在发售不到一个月之内就变成半价！恐怕这是坂口博信自己都没有想到的……

No.7 稻船敬二

CAPCOM曾拥有许多极优秀的游戏制作大师，像冈本吉起、三上真司以及稻船敬二等人，他们创造的众多著名游戏系列也吸引了众多的玩家。不过这几年CAPCOM高层的人事变动以及冈本、三上等人的相继出走，如今CAPCOM元老只剩下了稻船敬二一人。虽说没有了前两者，使得稻船如今在社内的地位可说是如日中天，只是一个人的精力毕竟有限，在稻船看似风光无限的背后，他到底能否挑起这个重担，帮CAPCOM再现当



↑“硕果仅存”的稻船敬二。

No.8 小岛秀夫

凭着《合金装备》系列，小岛秀夫一跃成为如今世界最好的游戏设计师之一。不过，PS3上正在开发中的《合金装备4》已经被明确告知，将是小岛秀夫负责开发的最后一款MGS系列作品。虽然我们无法得知，在小岛“归隐”后MGS系列还会不会推出新的作品，但没有小岛监制的MGS还是真正的MGS么？最实际的还是将眼光集中在小岛的这款MGS绝唱上！



No.9 Peter Moore

前任微软联合副总裁、微软游戏事业部部长，Peter Moore在今年7月17日的离职可以说是最为让人感到不可思议的事：因为他辞职后将去EA担任EA Sports运动游戏部门总裁，更绝的是，前来接替Peter职务的则是EA前总裁Don Mattrick，让人感觉只是两人在互换角色。



No.10 板垣伴信

板垣伴信可说是最受争议的一个日本游戏制作人了，以美女为卖点的《DOA沙滩排球》就是由其策划制作的，而其今年也是频频在游戏相关新闻中亮相。除了360版《忍者外传2》的开发之外，前段时间由于小林裕幸批评了《忍者外传》，火爆脾气的板垣伴信也随即在采访中回击“我们听说Capcom的制作人小林裕幸认为《忍者外传》算不上是动作游戏……我还是第一次听说小林裕幸这个名字……我不知道他是基于什么原因说出这种话，但他得知道说这种话让他今后10年都会是我们Ninja小组的敌人……小林裕幸最好把眼睛擦亮点，仔细看看这个好游戏。”“我感觉游戏中（DMC4）的敌人攻击不够聪明，战斗感觉很平淡，而且单调。”除此之外，板垣还曾先后发表过多次言论对许多著名游戏系列加以抨击，最近关于他的性骚扰案也是再次炒得沸沸扬扬，真是“风光无限”!



2007六大平台人气分析

最佳游戏奖

既然是“主机大战”的年份，各游戏平台上“百家争鸣”的局面是显而易见的。无论是家用机还是掌机，都有很多崭新的作品问世，对于每种主机的玩家来说，在这一年里玩到的游戏当中，也总会有给自己留下印象更加深刻的作品。下面这个“2007六大平台人气分析TOP10”是编辑部众人根据自己喜好做出的推举与判断，举出的游戏作品中既有广受欢迎的人气作品，也有一些小编凭借个人独断中选出的偏门作品，文中的点评权作参考，若有不周到之处，还请众位读者们多多海涵。

360&2007

最佳 光环3
●第一人称射击●Bungie●9月25日

提名 生化奇兵
●第一人称射击●2K Games●8月21日

提名 失落的奥德赛
●角色扮演●Mistwalker●12月6日

提名 质量效应
●第一人称射击●Bioware●11月16日

提名 吉他英雄3
●音乐●Activision●10月28日

提名 VR战士5
●格斗●SEGA●10月25日

●光环3 提名编辑：风林，荇菜，北斗，龙马； ●生化奇兵提名编辑：荇菜，风林 ●失落的奥德赛提名编辑：七曜，蓍子

作为次世代主机中最先抢滩登录的排头尖兵，Xbox360已经上市整整两个年头了。在这两年中，尽管它没有如愿成为市场上唯一的霸主，但相比上代主机Xbox所取得的业绩无疑要辉煌了许多。现在，Xbox360已经步入了成熟期，软件数量更多，种类也更为丰富，早已不再是以前人们所戏称的“车（赛车）、枪（FPS）、球（体育）专用机”。从小编们提名的Xbox360年度最佳游戏名单中，就可以很清楚地看到这一点。

《光环3》获得大多数小编的提名完全是意料之中的事情。系列前两作所取得的巨大成功，以及微软对它的重视程度，决定了这是一款不可能失败的作品。历史上无论哪一款成功的主机，都少不了优秀第一方软件的保驾护航。正如“马里奥”之于任天堂、“GT”之于Sony一样，《光环》系列在微软阵营中扮演的就是这样的“旗舰”角色。应该承认，《光环3》还不能说是一款完美无暇的游戏。例如它的画面素质虽已足够优秀，但是在受到了《战争机器》等次世代作品洗礼的玩家眼中看来，毕竟还是显得平平无奇了一些。不过，其跌宕起伏的剧情、超一流的关卡设计、对多人联机模式的完美支持、以及在各个细节之处所体现出来的精益求精，这些因素相加起来，使得《光环3》成为本年度最不容错过的游戏之一。如果说《光环3》的大热是顺理成章的事情，那么《生化奇兵》在2007年的走红则多少有点异军突起的味道。尽管本作的制作小组早就凭借《系统奇兵》系列在PC游戏界打出了知名度，但对于家用机玩家来说他们还有些陌生。《生化奇兵》继承了《系统奇兵》中一些成功的设定，同时在剧情背景构建和整体气氛营造方面取得了很大的突破，通过一场在海底乌托邦之中的冒险，揭示了关于人性、自由等方面的尖锐问题。《失落的奥德赛》与《质量效应》均为名家名厂打造的RPG作品，本身素质毋庸置疑，而风格上则正好一“东”一“西”，分别迎合了日本和欧美市场，在很大程度上扭转了人们对于微软系主机“RPG类游戏缺乏”的印象。《吉他英雄》系列已经成为Activision公司的招牌作品，《吉他英雄3》刚一上市便取得了势如破竹般的销量佳绩；《VR战士5》则保持着老牌经典的口碑，一如既往地成为格斗玩家的挚爱。这两款游戏虽然都是跨平台作品，但得益于Xbox live的完善支持，使它们的Xbox360版在各种版本中有着最优异的表现，因此也获得了Xbox360最佳游戏的提名。



PS3&2007

最佳 神秘海域
●SCE ●动作冒险 ●12月6日

提名 真·三国无双5
●KOEI ●动作育成 ●11月11日

提名 高达无双
●BANDAI ●动作育成 ●3月1日

提名 大众高尔夫5
●SCE ●体育 ●7月26日

提名 GT赛车5 序章
●SCE ●体育 ●12月13日

提名 拉切特与克拉克 未来：毁灭工具
●Insomniac ●动作 ●10月23日

●真·三国无双5提名编辑：七曜 ●高达无双提名编辑：荇菜 ●大众高尔夫5提名编辑：小沛 ●GT赛车5 序章提名编辑：荇菜、风林●瑞奇与叮当 未来：毁灭工具 提名编辑：荇菜



2007年对初出茅庐、立足未稳的神机PS3来说是十分艰难的一年，由于主机价格过高，游戏软件匮乏，导致销量和当时PS2主机上市时有着天壤之别。很多软件商受利益的驱使，将很多原来PS平台的独占游戏纷纷移植其他平台同时发售，在临危时还被盟友倒戈，SONY确实损失不小。虽然游戏开发费用颇高，但还是有一些厂商为SONY开发了些许素质值得肯定的游戏。在编辑部的2007年度最佳PS3游戏评选中，著名制作组“顽皮狗”创作的“神秘海域：德雷克船长的宝藏”荣登榜首，《神秘海域》是由隶属SCE公司的“顽皮狗（Naughty Dog）”工作室为PS3主机量身定做的一款集解谜、射击于一身的动作冒险游戏。游戏中的动作成分占有很大的成分。游戏可以说是一个稀有品，它的故事不长，但绝对令人惊讶，顽皮狗的这款新作给业界带来了一丝新鲜空气，强烈推荐给每名拥有PS3的玩家。本作的图像定会让你目眩神迷，今年最强画面的PS3游戏非它莫属，但要承认偶尔场景会突然出现裂屏现象。但瑕不掩瑜，本作清新的风格绝对让你有久旱逢甘霖的感觉。过场动画和游戏流程自然衔接，使故事叙述和玩家操作浑然一体。配音和动作捕捉都是用足了心思，制作小组显然是诚意十足，游戏中各类角色们的面部表现简直栩栩如生。购买了本作的玩家都会为自己的眼光而骄傲，本游戏能从真・三国无双5等众多大作中脱颖而出，就已经证明了它绝对是今年最好的动作冒险游戏。另外获得本年度最佳PS3游戏提名的大作有：真・三国无双5、高达无双、GT赛车5序章、大众高尔夫5和拉切特与克拉克未来：毁灭工具。真・三国无双5和高达无双虽然素质值得肯定，但现在无双开始网游化，将以往大受欢迎的收集要素，全部变为考验人品的获得方法，即费时间，又没什么意义，弄得本来两款不错的无双大作成了备受争议的作品，这也是真・三国无双5败给神秘海域的一个主要原因。大众高尔夫5作为一款休闲级的小游戏，其素质还是相当高的，不过作为最佳游戏还有所欠缺，瑞奇与叮当的受众面比较窄，GT赛车5序章还不是完整版，所以把大奖授予“神秘海域”当之无愧。展望2008年，PS3的春天即将到来，多款名作和原创大作即将发售，尤其是“恶魔猎人4”，一直以来被喻为超爽快的动作游戏也即将登陆次世代游戏机上。纵观PS3发售首年的软件阵容并不算强大，希望来年能继往开来，出现更多的优秀作品，以不负玩家的重望。

最佳 超级马里奥银河

●动作冒险●任天堂●11月1日

提名 火炎纹章 晓之女神 ●战略模拟●任天堂●2月22日

提名 银河战士3 ●动作射击●任天堂●8月16日

提名 宝岛Z ●动作解谜●CAPCOM●10月25日

提名 Wii Fit ●健康运动●任天堂●12月1日

提名 马里奥聚会8 ●聚会●任天堂●7月26日

●超级马里奥银河提名编辑：小沛、风林●火炎纹章 晓之女神提名编辑：雪飞 ●银河战士3提名编辑：风林 ●宝岛Z提名编辑：PERFECT ●Wii Fit提名编辑：北斗

马里奥系列的正统续作是历代任天堂主机的重头戏，N64上的《超级马里奥64》、NGC上的《阳光马里奥》都是3D化后的不朽名篇。本次的《超级马里奥银河》比之前的作品更具有想象力，全360度的活动范围和数量众多的场景令马里奥的世界显得更加梦幻精彩！

Wii&2007

2007年是任天堂重新在家用机领域崛起的一年，首先是其仅用半年多的时间赶上了360一年半的主机普及量，另外游戏的推出数量也大大超过了今年PS3加上360的总和。就在PS3和360还在以百万大作为荣，甚至360版《光环3》以数百万的销量被奉为神作的时候，Wii上面已经出现了诸如《Wii Sports》等千万级销量作品！超过百万的作品更是不胜枚举。这样的结果非常值得人们深思，到底次世代的结局应该是什么样子？从游戏机诞生至今，每一次更新换代的关注焦点都是画面、音效的提升和游戏容量的加大。按照这个"定式"，如今的PS3和360应该是顺应民意的，而Wii绝对是逆天而行。不过按照各自的销量和总体的受欢迎程度来看，Wii又摆明了是次世代主机的最成功典范。或许画面的提升已经越来越接近"饱和点"，现在高清还没有彻底普及的情况下，高清的游戏或许不是所有人都能接受的，而好的创意则可以调动很多人的积极性。于是，任天堂的奇思妙想战胜了高性能，也为玩家们带来了无数精彩的游戏，更令游戏厂商们改变了之前的看法，愿意在这个神奇的主机上施展拳脚，延续各个知名大作的次世代篇章。





任天堂在进入了2007财年的全新运营阶段之后，Wii和DS在软硬件销量方面屡创新高，与其他厂商拉开了很大距离。不得不承认，任天堂改变了游戏开发策略之后，明显扩大了用户群，这才保证了其软硬件作品能够持续保证有着极高的销量。相比索尼、微软的那些大作，其受众只有真正的玩家，而任天堂所推出的很多游戏却是所有人都可以接受的。于是，这种平易近人的战略虽然为很多铁杆玩家所不齿，然而对于任天堂的收益则只有好处可言。现在，面对着Wii的骄人销量，无数的第三方也都想尽办法给这两个平台制作游戏。

Wii的巨大成功并不仅仅在于它强大的软件阵容，同样应当归功于岩田聪等新一代经营者过人的洞察力。任天堂的过人之处在于不仅能够把握商机，更由此看清了业界潜在的巨大危机。正如岩田聪曾经阐述过的那样：游戏业界正逐步陷入一个死螺旋，无论厂商还是消费者都早习惯了一成不变，由于不断有核心玩家厌倦退出，整个产业正处于缓慢萎缩状态。任天堂深知在一个僵化的市场中采用传统思路进行商业竞争，永远都不会有胜利的可能性，只有另僻蹊径方能破局，于是才创造出NDS和Wii这样的商品。任天堂正凭借一己之力对电视游戏市场进行重组，未来游戏的定义将可能完全被颠覆。即便Wii没有那么大的威力，起码开辟出一个全新的领域已经是不争的事实。

最佳 逆转裁判4

●法庭冒险●CAPCOM●4月12日

提名 超级机器人大战W ●战略模拟●BANPRESTO●3月1日

提名 赛尔达传说 幻影沙漏 ●角色扮演●任天堂●6月23日

提名 雷顿教授与恶魔之箱 ●冒险解谜●LEVEL-5●11月29日

提名 勇者斗恶龙4 ●角色扮演●SQUARE ENIX●11月22日

提名 纯真传说 ●角色扮演 ●NBGI ●12月6日

●超级机器人大战W提名编辑：雪飞、北斗；●赛尔达传说·幻影沙漏提名编辑：风林；●雷顿教授与恶魔之箱提名编辑：龙马；●勇者斗恶龙4提名编辑：北斗；●纯真传说提名编辑：雪飞

2006年，NDS带领掌机游戏实现了对家用主机的彻底压制，不论是在软件数量还是硬件销量上均占据极为明显的优势。07年，NDS的表现仍十分优异，不过不少原本期待中的《大作》却有些名不符实。凭借着我国汉化小组成员的努力，让更多的玩家玩到了这些优秀作品的中文版。

NDS&2007

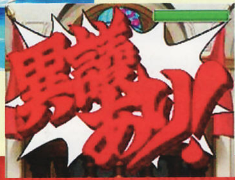
继06年的超华丽表现之后，NDS在07年再接再厉，和"师弟"Wii一起成为各自领域的主角。尽管与06年相比，没有了"脑白金"系列、以及《口袋妖怪》系列这样的销量怪兽作支持，但07年中，NDS上的作品更给人一种无论是质量还是数量上都在稳步上升的感觉。

1月份的《怪盗瓦里奥》是比较让人失望的一款作品，之前不论是《瓦里奥冒险》还是《瓦里奥制造》系列都非常有意思，然而本作这样的外包作品毕竟还是质量不行。《三国志大战DS》值得一提，卡片+战略的游戏类型、移植街机等要素吸引了许多玩家，编辑部里雪飞就极欣赏本作。同样，2月份的《牧场物语》新作的质量也不尽如人意，倒是LEVEL5的原创新作《雷顿教授与不可思议的小镇》质量很高，英式风味十足的人设再加上设计有意思的众多谜题，使其获得了较高的评价。

3月初《超级机器人大战W》的发售让机战迷们在PS2上的OGS出来之前终于得以暂时解渴了一把，本作的主角机之强大也让系列玩家印象深刻，不过整体上感觉仍有改进的空间。至于随后发售的《圣剑传说 玛娜英雄》，即时战略的游戏类型让人很难适应，似乎现在的《圣剑传说》系列已经成为了SE的试验田，可惜效果往往都不好。4月份的《真三国无双DS》也是一款期望大于实际的作品，实际上手才发现完全不是那么回事，手感和系统都让人感觉不舒服。4月底发售的《最终幻想12 亡灵之翼》虽然不算是非常出色，但总算是没有让人失望，只是把FF系列做成这种类型的游戏多少还是让人感到有些别扭——即便只是外传。4月份NDS上最大的重头作品非《逆转裁判4》莫属了，本系列独特的游戏方式，以及众多个性鲜明的角色都让玩家对其非常喜爱，在我国，拜汉化组成员们的辛苦努力，大家也能玩到水准非常高的汉化版。

5月份的《应援团2》是非常不错的游戏，结合触摸屏的玩法加上动听的音乐，让人一有空闲时间就忍不住打开主机玩上一把，百玩不厌。6月底的《赛尔达传说幻影沙漏》虽然由于其全程触摸笔的操作让有的玩家感到不习惯，不过系列一惯的高素质还是可以保证的。7月份的《美妙世界》再次让人感到失望大于期望的落差……





→"反对！"这可是《逆转裁判》系列的经典台词了。

8月的《伪之轮舞曲》虽然没有什么名头，但作为一款战略游戏素质还是很高的。8月底的FFCC则继承了该外传系列的特色，仍然是以联机为主要卖点。10月，《远古封印之炎》又让期待它的玩家们感到失望了，明显的虎头蛇尾。而年底的时候，重制版的DQ4短短三周内在日本的销量已经突破百万……而传说系列的最新作《纯真传说》这次终于没有让期待它的玩家们失望。

最佳 怪物猎人P2
●动作●CAPCOM●2月22日

提名 核心危机·最终幻想Ⅶ
●动作角色扮演●SQUARE·ENIX●9月13日

提名 寂静岭·起源
●动作冒险●KONAMI●11月6日

提名 最终幻想战略版·狮子战争
●战略角色扮演●SQUARE·ENIX●5月10日

提名 勇者别嚣张
●战略经营●SCE●12月6日

提名 星海传说1首次出发
●角色扮演●SQUARE·ENIX●12月27日

●核心危机·最终幻想Ⅶ提名编辑:小沛;●寂静岭·起源提名编辑:北斗;●最终幻想战略版·狮子战争提名编辑:蓄子;●勇者别嚣张提名编辑:雪飞;●星海传说1首次出发提名编辑:风林

《核心危机·最终幻想Ⅶ》是编辑部里很多人都玩过的作品,将所有任务全部玩遍的小沛提出之后立刻一致通过;雪飞在编辑部众人中第一个打穿《勇者别嚣张》,充分显示了自己的"魔王"本色;编辑部里喜欢怀旧的人不少,《狮子战争》《星海传说》全部上榜。

PSP&2007

平心而论,2007年之中,PSP在软件层面上还是颇为努力的,前前后后出现过数部话题之作,日版软件还实现了百万大作零的突破,这对拉动主机销售起了不小的作用。在NDS席卷全球游戏市场的大环境下,PSP能够在独自的环境中求得生存,与这一年之中的软件支持密不可分。不过,从另一个角度说,在PS3推出后的第一年之中,PS3的软件风头竟然不如PSP,这对于SCE来说也是一件颇为讽刺的事。



《怪物列人P2》的实力与取得的成绩在这篇特稿中已被反复提起,这里就不再多费笔墨了。对于PSP来说,像《怪物猎人P2》这种能够发掘出主机独特价值的作品非常关键。《怪物猎人P2》为PSP提示了一条同时注重画面表现力与联机交流性的道路,各家游戏厂商今后能否从这个思路发散开去,完成具有崭新创意的新作,将直接影响PSP未来的走势。

《核心危机·最终幻想Ⅶ》是从另一个方向上对PSP形成重要支持的作品。如果从推广PSP新机型PSP-2000的辅助作用上来考虑,这款作品可以和《怪物猎人P2》一起并称今年年中PSP的软件"双璧"。PS系列向来给人以"大作平台"的气质,如果一直没有人气系列原创新作的支持,势必是一种缺憾。《核心危机·最终幻想Ⅶ》虽然是一款"前传"性质的作品,但在系统与表现力等方面都符合大作水准,又具有《最终幻想》系列爱好者们很想看到的情节内容,再加上精良的制作,受欢迎也是顺理成章的。

《寂静岭·起源》(日版名称《寂静岭·零》)也是今年PSP原创游戏中比较受注目的一作。虽然游戏篇幅不长,但对内容和气氛的把握比较成熟,值得尝试。

PSP从刚刚推出时开始,就有很多其它主机的游戏向上面进行移植与复刻,甚至一度成为PSP作品中的主流。PSP"复刻主机"的称号也是从那个时候留下来的。不过,对于普及率低于NDS,操作界面又类似家用机的PSP来说,将原本具有人气的家用机名作移植过来,确实是成本与利益比最佳的做法。而且,一些确实具有用户基础的名作移植版也确实引起了不小的反响,《最终幻想战略版·狮子战争》就是其中一作。这款游戏的CTB战斗系统是战略角色扮演类游戏"打破传统回合制"的成功范例,角色行动的顺序与频率可以在培育时自由掌握,玩家拟定战术的选择余地大幅增加。同时,技能组合的高自由度也给了玩家长期研究这款游戏的理由。由于这款作品本身的游戏寿命很长,复刻在PSP上后依然吸引了很多玩家。在这种意义上,拥有独特战斗与技能系统的《星海传说》也是值得关注的作品。

SCE于12月初推出的"即时战略经营"游戏《勇者别嚣张》在全年的PSP作品中都算是一种"另类"。这款容量小,操作简单,画面模仿八位机时代的游戏创造了一种独特的游戏形式,玩家在迷宫中开掘土壤,培育怪物,形成生态化的防御体系,抵御来自"勇者"的侵袭。由于规则简单但玩法深奥,这款游戏具有很高的中毒性。这类别出心裁的设计,或许将在今后成为PSP的一种亮点。

最佳 战神2
●动作冒险●SCEA●3月13日

提名 实况世界足球 胜利十一人2008
●体育竞技●KONAMI●11月22日

提名 古墓丽影 十周年纪念版
●动作冒险●EIDOS●6月5日

提名 超级机器人大战OGS
●战略模拟●BANPRESTO●6月28日

提名 大蛇无双
●动作过关●KOEI●3月21日

提名 战国BASARA2 猛将传
●动作过关●CAPCOM●11月29日

●实况世界足球·胜利十一人2008提名编辑:PERFECT、小沛;●古墓丽影 十周年纪念版提名编辑:荇菜 ●大蛇无双提名编辑:雪飞;●战国BASARA2 猛将传提名编辑:龙马

2007年PS2众多游戏中,相信《战神2》的当选是没有什么疑义的,前作如横空出世般带给玩家们极大的震撼,这次的续作也是再接再厉,重续辉煌,克里托斯和他波澜壮阔的战斗成为了我们无法忘却的记忆。

PS2&2007

2006年12月,三大次世代主机的另两台:PS3和Wii终于正式发售,至此,新的次世代才算正式开始。而PS2这一台上任王者,尽管曾经拥有无比辉煌的过去,但是现实毕竟是残酷的,属于它的时代,已经开始远去……如果说PS2"昨日黄花"的感觉在06年里还只是有所预兆的话,那么到了07年就已经能非常明显地感觉出来了。在07年里,PS2方面基本就只有那么几个大作撑着,大作的数量与以往相比少了许多,其余作品的数量就减少得更加明显。特别是在许多大作都是在360或是Wii这样的次世代主机发售的情况下,这种对比就愈发能够让人印象深刻。



←战神中有许多暴力的镜头。

回顾2007年,1到2月份是年末商战热潮后的相对平淡期,PS2上在这期间没有什么非常好的作品发售,《光明力量EXA》和《J联盟球会创造5》对喜欢该系列的玩家而言都还不错,但都还不算真正的大作。3月,是PS2大作爆发的一个月份:首先是从PSP上逆移植给PS2的《横行霸道罪恶都市故事》,接着的两款作品:《战神2》和《大蛇无双》!凭借前作的优良口碑,《战神2》在发售前就已经受到了大量玩家们的关注;而光荣无双系列一直都有为数众多的FANS,三国VS战国的设定虽然太过恶搞,不过同样也能吸引许多人。这两款作品的最终表现不论是从游戏质量上来说还是销量上来说都不负众望,让PS2的玩家们在3月份过足了游戏瘾!

经历了3月份的大作狂潮,4、5月份的PS2平台相对平静许多,《奥丁晶石》、《光明之风》虽然游戏素质还行,但仍然不能算是真正的一流作品。6月初《古墓丽影 十周年纪念版》正式发售,对许多老玩家而言,劳拉对他们有着不一样的意义,虽然现在再看看初代的画面和当时的劳拉会感到相当粗糙,但仍然让人无比怀念。这次的"十周年纪念版"让玩家们有了重新回顾这款经典的机会,而《古墓丽影》系列在经历了前几作的沉沦后终于再次焕发了青春,本作的素质非常之高,再让喜欢劳拉的玩家们重温经典的同时也让人们看到了系列作品新的希望。6月底发售的《超级机器人大战OGS》虽然名义上是GBA两款作品的复刻合集,但是这个所谓的"复刻"其实是真正的完全重新制作,极具魄力的画面、热血感十足的战斗以及超丰富的内容让机战迷们大呼过瘾。

随后几个月中,FF12国际版以及《战国无双2 猛将传》表现都还不错,只是这些毕竟是明显带有"炒冷饭"性质且诚意不算明显的作品。随着年末的到来,PS2上最后的几款作品也陆续发售:《机动战士高达G世纪 SPIRIT》、《ACE3》、《龙珠》最新作等等都有不错的表现。WE系列的最新作2008也终于在时隔1年半之后再度登场,所有喜欢足球和游戏的朋友们再次开始狂欢!客观来讲,2007年已经是PS2能有表现的最后一年了,明年其很有可能将淡出大家的视线,不过至少,还有那么多的经典游戏可以回顾。

2007编辑评选年度最佳游戏

TOP 10

2007年过去了，我们很怀念……这是新旧主机交替的一年，也可以说是各大主机上的游戏百花齐放的一年。在2007年中，不论是家用主机、还是掌机，不论是刚刚登场的后起之秀，还是即将退出舞台的昨日英雄，在它们上面，都有值得我们回味许久的优秀作品。评论一款游戏的好坏，其实往往或多或少都会待有一定的个人主观色彩，但是那些超一流的作品，则能够赢得绝大多数人的赞同和欣赏。看看下面由小编们评选的这2007年“十大”名单中，是否有曾经让你获得过快乐和感动的作品呢？



■《光环》堪称近十年以来最成功的游戏系列之一，无论是游戏品质、宣传攻势还是网络支持等方面都达到了顶级水准，《光环3》更是07年不能错过的巨作。

No.1 光环3

●X360 ●BUNGIE ●第一人称射击 ●2007年9月25日



《光环》系列如今的地位已经用不着多说。尽管从游戏素质的角度来讲，有资格角逐年度最佳游戏的作品并不在少数，但综合人气指数、业界影响力、大众认可程度、市场反响等各方面的因素，《光环3》仍然是当之无愧的王者。

《光环》一炮而红，成为微软的“镇山之宝”；《光环2》虽然在剧情、系统平衡度等方面遭到了一些诟病，但仍然凭借网络对战等方面的优势而成为FPS类游戏中的翘楚——如今，作为三部曲的终结篇，《光环3》必须为这个辉煌的系列做一个完美的总结。很显然，它没有辜负大家的期望。《光环3》的剧情很好地承接了前两作，为整个故事画下了一个圆满的句号，同时又给今后可能存在的续作留下了伏笔。在游戏系统上，《光环3》回归到了系列初代的平衡设计，为玩家提供了独一无二的游戏体验。对于联机模式的支持一如既往地是本作的重点，Xbox live网络也毫无悬念地再次被光环fans们占据。我们相信，《光环》的星际史诗还将一直延续下去。

No.2 战神2

●PS2 ●SCEA ●动作冒险 ●2007年3月13日



与自社就拥有众多超一流游戏系列的任天堂不同，技术的索尼更加强调主机的硬件性能，虽然经过十多年的积累，索尼也拥有了不少自己的大作，但是直到SCEA《战神》的出现，才算真正拥有了一款自己的超一流作品！凭借着极为大气磅礴的场景、魄力感十足的BOSS以及暴力感十足且酣畅淋漓的战斗，战神克里托斯的故事被深深地烙印进了玩家们的记忆之中。另外，像是“无缝读盘”这个概念也是在《战神》1代中被引入的，超水准的表现，使无数玩家对《战神2》的推出都报以了重望。

今年3月13日，克里托斯再度回归！玩家和被重新打回凡人的克里托斯一起，展开了对奥林匹斯众神的复仇！新敌人、新道具、新能力等等要素的加入，使得游戏的乐趣再上一层；克里托斯驱动巨型石马拉动整个小岛时的那种震撼如今仍然记忆犹新。虽然由于玩家经历过了1代的洗礼，使得2代无法再让人有那么大的震撼，但是本作的优秀仍然是绝对毋需置疑的！可以这么说：本作绝对值得拥有PS2的玩家们去体验。在2代的结尾，克里托斯带领泰坦们攀向了奥林匹斯众神居住的圣山，战神的故事，仍将继续……



No.3 怪物猎人Portable 2nd

●PSP ●CAPCOM ●动作 ●2007年2月22日



从某种意义上说，《怪物猎人Portable 2nd（下文简称MHP2）》算是2007年游戏软件市场上的一个奇迹。这款作品在NDS大作软件的围追堵截下一路冲杀而出，在实质上夺得了年内发售的日版软件中销量榜的榜首，以至于NDS后来发售的王道大作《口袋妖怪不可思议的迷宫》都没能在年内超越它的战绩。

《怪物猎人Portable》系列对PSP造成的影响堪称有目共睹。这款创意独特的联机动作游戏自从登陆掌机之后，一直作为PSP的支柱级软件而存在着。对比家用机版《怪物猎人》，掌机版最显著的区别就是单机要素在游戏中所占的比重。玩家在游戏中扮演猎人在各种自然环境中和巨大的猎物作战，并通过收集素材、生产武器防具的过程逐渐强化自己的角色，完成自己的猎人“分身”，其中蕴含了很多的乐趣。掌机版的联动模式并不是强制的，玩家独自游玩时也同样可以享受到全部要素，游戏方法非常灵活。但是，掌机版的联动模式也并没有降低魅力，“众人同乐”的基本思路已就得到了很好地体现，甚至可以说，达到了PSP同类游戏中最高的水平。

另一方面，《怪物猎人Portable》系列也发挥出了PSP的独特价值。游戏中每个任务的限制时间很短，并不会耽误太多时间，具有掌机游戏的典型特点。同时，这款作品的表现力非常优秀，战斗画面具有很强的魄力，PSP美丽的大液晶画面恰好对这个主题提供了最佳支持。因此，PSP版《怪物猎人》的潜力早就已经被玩家们所认同。《MHP2》登场之后，由于已经有了比较稳定的用户基础，销量立刻实现了飞跃。

目前，《怪物猎人》这个品牌正处于发展之中，在PSP上也还有很多可以开掘的地方。由于玩家们常常采取聚会的形式玩这款游戏，交流的密度非常高，游戏内容总是很快就能玩遍，即使有下载任务也难以完全满足玩家们的需要。如何进一步延长掌机版的游戏寿命，成了开发者们需要研究的主要课题。目前，SCE还在致力于PSP网络服务方面的进一步研究，如果官方网络联机能够实现，或许可以使这款游戏得到进一步飞跃。这个系列的最新扩充版《怪物猎人Portable 2nd G》即将于明年春天发售。届时，爱好者们又将展开新一轮充满乐趣的狩猎活动了。

No.4 超级马里奥银河

●Wii ●Nintendo ●动作冒险 ●2007年11月1日





今年的Wii上有很多不错的作品，然而面对马里奥系列的正统续作，其他那些游戏也不免要黯然失色了。当然本作的优秀不仅仅是因为马大叔的名气，更重要的还是游戏的优良品质。

首先，与先前系列保持一致的是游戏的风格。《超级马里奥银河》的故事非常简单，简单到几句话就能说清。又是公主被库巴抓走，而马里奥兄弟责无旁贷地肩负起了拯救公主的任务，只不过抓走的方式不同，马里奥需要挑战的世界不同罢了。这样的简单设定是系列的一贯风格，在当今众多有着复杂故事背景的游戏中，本作简单的剧情也让玩家在游戏中没有任何负担，目标单一，仅需要专注于挑战关卡即可。

其次是想象力更加丰富。副标题“银河”自然指的是本次舞台背景，相较于以前的作品，马里奥在这次的舞台中有了更为广阔的施展空间。例如可以从一个小星球飞到另一个星球，还可以360度全方位地移动等等。其变身系统也非常有趣，例如蜜蜂、弹簧等等，除了可以帮助通关外，外形更是令人忍俊不禁。

最后要提的就是本作的操控方式了。Wii上面的作品大多以体感见长，不过这样的操作方式并不见得可以适用于所有的作品。之前有某些评论者批评这个游戏没有完全利用到主机的机能，其实这一点反而是任天堂的聪明之处。所以，我们今天才可以如此畅快地在马里奥的世界中进行探索。

No.5 逆转裁判4

●NDS ●CAPCOM ●法庭冒险 ●2007年4月12日



CAPCOM的《逆转裁判》系列，最早是诞生在GBA上的，带有明显侦探色彩的故事和调查系统，再加上以律师这一特殊身份在法庭上的特色玩法，是该系列独辟蹊径的最大卖点。极具创新的种种设定再加上优秀的质量，使GBA上的三代作品为其赢得了越来越多的支持者，主角成步堂龙一那标志性的刺猬头以及极具魄力的那声“反对！”都成为了逆转系列的标志。NDS版的《逆转裁判4》其实CAPCOM已经蕴酿了许久，先是在官网放出了FLASH版的小游戏，接着又借在NDS上复刻GBA版前作的机会积累经验和试验，直到今年4月份才正式发售本作，可见其还是相当用心的。

本作的主角从成步堂变成了新人王泥喜法介，或许是担心更换主角后会引起玩家的不满，王喜泥的外形还是和成步堂有着明显相似之处的，给人的感觉就是带有几分幼稚的成步堂；而且成步堂以及前几作的关键任务们在本作中的戏份也都挺大，算是给玩家们一个交代。系统方面，玩家可以利用触摸笔进行非常便利的操作，而且在法庭舌战中玩家可以按Y键自己喊出“反对！”来，令游戏的临场感和投入感大幅增强！逆转系列的另外一个特色就是总会加入一些“非科学”的东东，例如前几作中的灵力和招魂之类的，这次则是改成了类似“见破”的系统以及最后的“时空大穿梭”，虽然看上去很玄，不过玩起来还是非常有意思的。

说到逆转就不得不额外提一下国内的汉化小组，有着大量文字的逆转之所以在我国也能如此受欢迎，与汉化小组成员们的辛苦付出密切相关，在此感谢包括逆转ACE以及所有国内汉化人员们的努力！

No.6 失落的奥德赛

●X360 ●Mistwalker ●角色扮演 ●2007年12月6日

“失落的奥德赛”能获得年度十佳游戏的评价，绝非偶然，而且本作也绝对是本年度最佳RPG游戏。自从2005年“失落的奥德赛”公布以来，无数玩家就和我一样，翘首企盼游戏的到来。坂口博信制作，重松青剧本，井上雄彦人设，植松伸夫作曲，这一堪称豪华的阵容完美体现了Mistwalker制作史上第一日式RPG游戏的决心。借助XBOX360强大的机能，它给玩家带来精致如斯的画面效果，其惊人的画面品质让玩家清醒地认识到，“失落的奥德赛”的确将以往RPG的画面效果提升到了一个全新的高度，利用“虚幻引擎3”的绘图技术，游戏的动画效果真正达到了无缝衔接，虽然也有偶尔的跳帧现象，但瑕不掩瑜，画面总体的一流品质注定了，在视觉上让玩家绝对不会失望。虽然整体画面风格偏向于阴暗，但从某种角度来说，却提升了画面的层次，增加了历史的凝重感，这也正是为了暗合游戏“千年之梦”的主题，这一细节充分表示本作的确是制作方呕心沥血之作。每款优秀的RPG都有优秀的游戏配乐，然而似乎植松伸夫天生就是优秀游戏配乐的代名词，从FF系列，到之前的“蓝龙”，植松伸夫始终在各个角度诠释着自己创作的灵感。引申到“失落的奥德赛”这部游戏中，史诗的剧情必然要有史诗的配乐作为铺垫，从这点来说游戏绝对没有让玩家们失望，其配乐的恢宏大气让玩家意犹未尽，真正地撼动了玩家的心灵。气势磅礴却又不喧宾夺主，这样恰到好处地说明了植松伸夫的才华。从方方面面来看，本作秉持了RPG这一类型以往的传统，又在某种程度上加入了一定的革新，其游戏性绝对一流。



一令人惊异的战斗画面，体现了次世代主机的强大！

年度最佳街机移植游戏

《幽灵小队》(Wii)

我们知道，今年还有360的《VR战士5》，不过比较于年底SEGA送给Wii的《幽灵小队》，还是后者可以推荐给更多人游戏。体验过原街机版的玩家一定不会错过这款相当爽快而且集SEGA枪类机台魅力大成的作品，使用Wii相当有感觉，相当顺手。游戏难度适中，很适合各年龄层玩家体验。毕竟不需要玩家再去购买什么多余的配件周边（非要花钱买枪托的玩家就不阻拦了），权衡之下，本作被评为年度最佳街机游戏当之无愧。

年度最单调游戏

《战国无双KANATA》(Wii)

本来期待很高的，但自从《战斗封神》之后，发现KOEI在任天堂平台上发售的动作游戏都相当的低智商，本作也不例外。本来还真不信KOEI就推出一个干砍的游戏，结果最后还真就是这么回事，干砍，实际上是一款射击游戏的运动方式改成了拿刀砍，这样一来，玩家倒是省事，但是不是也太低估无双系列FANS对操作适应度上能力了呢？

年度最无聊赛车游戏

《致命惯性》(PS3/XBOX360)

本来期待能够成为次世代主机上最震撼类的F-ZERO游戏，结果连竞速的乐趣都找不到。游戏吸收了道具攻击防御系统，但却在赛道设计上没能下足够功夫，虽然采用了虚幻3引擎，画面是相当不错，可只是过度脑残的奔波，就失去了操作上技巧和乐趣。看看当年SEGA在NGC的F-ZERO上做出的表率，真是让人为这游戏滴汗。

年度最值得鼓励游戏

《SEGA拉力》(XBOX360/PS3)

PS2时代的版本让人失望透顶之后，真正的《SEGA拉力》终于在本代的平台上成功翻身。尽管游戏销量上没能再现辉煌，不过游戏本身的高素质是实实在在让人惊喜的。不仅操作硬派，而且游戏中大量高技术性的要求大量存在，网络对战也相当有趣，国内也不会有延迟感。当然，游戏在一些无理的BUG上还欠火候，但本作绝对是让所有《SEGA拉力》系列玩家感到惊喜的作品，值得鼓励。

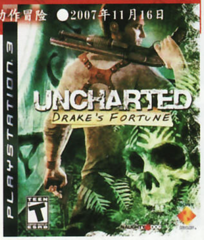
年度最佳电影改编游戏

《蜜蜂大电影》(XBOX360)

本来以为以电影改编的游戏都没有什么太出色的，就算当年备受期待的大场面改编游戏《指环王》也没能跑出虎头蛇尾的评价，而今年的《蜘蛛侠3》就实现了游戏BUG成堆的新典范，而同时期推出的《黄金罗盘》打上SEGA的LOGO就更是不知道在玩些什么了。这款《蜜蜂大电影》倒是出人意料的优秀，尽管游戏的系统长时间后会略显单调，但以小动物的大视点来洞察人类世界的乐趣也不是其他游戏能够取代的。

No.7 神秘海域 黄金国的秘宝

●PS3 ●NAUGHTY DOG ●动作冒险 ●2007年11月16日



PS3发售至今，相对于另外两大主机来说，软件阵容的匮乏已经是不争的事实。真正具有决定性意义的第三方软件迟迟无法推出，一些备受关注的作品也由于种种原因而未能达到人们期望的水准。好在SCE旗下的得力干将Naughty Dog小组在临近年底的时候推出了《神秘海域：黄金国的秘宝》，稍稍弥补了2007年PS3游戏的缺憾。

《神秘海域：黄金国的秘宝》是一款类似于《古墓丽影》的动作冒险游戏。尽管在本作中并没有什么创新的元素，但Naughty Dog的超强制作实力保证了它成为一款各方面都很成熟的作品。它的画面色调鲜明，极富感染力，而幽默诙谐的台词和十分专业的角色配音也为游戏增色不少。更重要的是，它并非空有华丽的外表，而是将次世代的影音效果与游戏性很好地结合在了一起。游戏中平台跳跃、探索解谜以及枪战搏斗这三部分结合紧密，整体节奏控制得十分完美。虽然游戏的实际流程并不短（大约需要八至十小时通关），但由于从头到尾绝无冷场，因此让人通关之后都有一种意犹未尽的感觉。毫不夸张地说，《神秘海域：黄金国的秘宝》堪称PS3玩家等待已久的佳作。但令人遗憾的是，游戏类型的相对"小众"（相对于RPG、FPS等热门类型来说），使得本作无法成为一款对市场具有决定意义的作品。但这并不能抹煞Naughty Dog为我们带来的顶级游戏享受。如果你还在发愁应该为闲置已久的PS3购入哪一款游戏，那么《神秘海域：黄金国的秘宝》是你绝对不会后悔的选择。



No.8 核心危机 最终幻想VII

●PSP ●SQUARE・ENIX ●动作角色扮演 ●2007年9月13日



《核心危机・最终幻想Ⅶ》是今年PSP上首屈一指的原创大作，在SQUARE・ENIX今年掌机推出的众多FF系列纪念作品当中，这款作品也算是受关注程度最高的作品之一了。

作为"最终幻想Ⅶ关联系列"的一环，本作的剧情和《最终幻想Ⅶ》有着密切联系。同时，本作又为了配合PSP的表现力而对影像进行了精雕细琢，达到了掌机游戏中前所未见的地步。这些地方使本作具有浓厚的"大作"气质。另一方面，本作采用了近似动作角色扮演的游戏形式，这在系列历史上也是一种创新。从反响上来看，玩家们对本作中改良自ATB的战斗系统还是抱着肯定态度的。本作的基本操作简单明快，符合掌机游戏对简便性的要求。

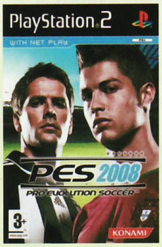
至于本作中独特的轮盘技能系统"D.M.W"，目前各方评价依然没有统一，但大部分玩家还是对这一系统表示了接受。从整体上看，"D.M.W"系统确实比较依赖运气，但另一方面，这个系统也省去了玩家管理技能的麻烦。由于轮盘的转动是自动完成的，玩家只需要专注于战斗即可，不需要为使用技能而操心。同时，游戏中轮盘的转动会受到一定修正，技能组合的出现率很高，升级组合也会在不知不觉中不断完成，不会给玩家留下心烦的感觉。另外，本作的战斗整体上比较简单，"D.M.W"只不过是使战局变得更加顺利的"附加奖励"，玩家对它的依赖性也不是很强。从这个角度上讲，这款游戏的平衡性设计得还是不错的。



当年，《最终幻想Ⅶ》原作完成了使FF画面从2D到3D的转变，成为系列的重要转折点。如今，这款《核心危机》又让玩家们看到了在PSP上进行画面表现上的可能性。因此，以这款游戏也有着颇强的代表意义。本作对故事内容的精雕细琢，对游戏系统的对应改造，将成为今后名作系列登陆掌机时的有益借鉴。

No.9 实况足球 胜利十一人2008

●PS2 ●KONAMI ●体育竞技 ●2007年11月22日



在足球游戏方面，KONAMI的WE系列与EA的FIFA系列被玩家们并称为双璧，两款作品各有各的风格各有各的特色，作为世界第一运动，足球游戏在玩家中也拥有数量非常之多的拥护者。在我国，WE系列应该是最受玩家们欢迎的足球游戏了，在街头"机厅"盛行的时候，WE绝对是每台机子必配的游戏，其在电玩榜上的排名也是长期居高不下。

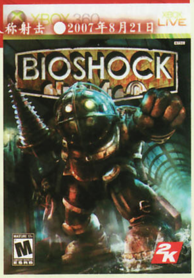
WE系列和许多体育题材类游戏一样，有着每年推出一款新作的惯例，毕竟每年的转会市场都会使得各球队的人员配置发生较大的变化，再加上球员们的赛季表现和状态起伏，这就使得必须经常更新这些数据才能使游戏跟上变化。去年的德国世界杯使得WE10更是大红大紫，这次的最新作则是时隔一年半之后才推出，而去在命名上也一改以往从1-10的惯例，而且直接被贯以2008的年数。

其实经历了这么多代的发展，作为一款题材和玩法都相对比较固定的游戏而言，WE系列是不会经常进行大范围的系统变动的，不过每一次新作中的新要素仍旧是玩家们关注的焦点。这次在实际比赛操作方面主要有三点大的变更：追加高速直角转身系统、加入假摔的系统，此外还能在发任意球的时候更改人墙的人数。假摔系统应该是最引人关注的了，毕竟在球场上这可不是什么光彩的事情，虽然官方表示这个设定使比赛更加真实，不过让玩家们踢球时老琢磨怎么摔得更逼真似乎有点歪门邪道了，而且从实战经验来看，假摔其实很难掌握好，感觉是有点鸡肋的设定了。编辑等功能的强化使得玩家代入感更强。

整体来看，WE2008的表现不负众望，其实像WE这种题材的系列作品，我们不必期望它会带来太多的改变和惊喜，只需像以前一样，在每一代新作中感受它的逐渐进化，感受足球、以及足球游戏带给我们的快乐和感动，这就已然足够！

No.10 生化奇兵

●X360 ●2K GAMES ●第一人称射击 ●2007年8月21日



《生化奇兵》是一款看起来很美、玩起来很爽的第一人称射击游戏——但它绝不仅限于此。它使用Unreal Engine Ⅲ开发，在画面方面有超卓的表现。游戏的主要场景是一座废弃的海底都市，无论是忽然喷涌而出的水流、透过玻璃墙壁折射进来的光线，还是锈迹斑斑的机械、沾满了血污的凌乱家具，都给人务必真实的感觉。游戏的战斗系统和普通FPS游戏最大的不同点就是"超能力"的使用。主角在海底城的冒险过程中可以借助基因变异药剂而获得各种超能力，包括隔空取物、喷射火焰等等。灵活运用这些能力，不仅能够有效地打击敌人，也是解开许多机关谜题的关键。

优秀的画面和成熟的系统固然重要，但真正让《生化奇兵》成为一款经典之作的是它在剧情表现方面的超卓手法。游戏的剧本具有相当的深度，比起真正的电影来也不遑多让。在这一场海底乌托邦的冒险中，主角要面对的不仅仅是基因变异产生的怪物，还有一个关系到他隐秘身世的巨大阴谋、对于人性的拷问、以及"自由"与"秩序"之间关系的探索。在海底城中，你随处可以找到记录着声音资料的"磁带"。播放这些磁带，你就可以听到曾经居住在这里的人们用如泣如诉的声音叙说海底城从繁荣到变异、最后毁灭的过程。仔细倾听这些故事，你就会深深地投入其中。

→在这座海底的废弃都市中，一切都会给你留下深刻的印象。



《生化奇兵》是Xbox360玩家不容错过的一款游戏，也毫无疑问是今年最具有收藏价值的作品之一。

2007编辑评选年度关键词 TOP 10

2007年是游戏业界动荡的一年，界内发生了很多惊天动地的大事件，意义深远。特此，我们找出了10个能载入史册，对业界影响力甚大的事件，用10个关键词来归纳总结这10个事件。久多良木健下岗，XBOX360主机的三红，PS3的震动手柄发售，WII继NDS和PSP以后，也会刷机失败而变砖。无数以前SONY阵营的软件厂商因为利益的原因都倒戈相向，另投明主，导致PS3在发售的首个财年里，发生软件荒，主机销量一落千丈。这一切的一切都会改变游戏界现有的格局，三雄争霸的走势如何，还得明年再战才能判明。

和谐

词解：2007年，原本应该是三大次世代主机杀得难解难分的一年，然而却在一片"平静"之中度过。

与以往历代主机大战总是充满了火药味的纷争不同，这次的主机大战尽管也是台上口水战不断、大小各种手段频出，但和以前相较而言仍然是"和平"了太多。一般来讲，所有主机全都亮相后的下一届E3展上应该是最为"热闹"和有看头的，原本预想中的三大硬件厂商会有大爆料的展会期间，最终并没有什么真正算得上是出人意料或是震撼人心的东东发表。E3如此，TGS亦是如此，就连这两个最吸引人的盛会尚且如此，平时就更不用说了。2007年，整体给人的感觉，基本就是平平淡淡的度过了。

下岗



词解：下岗这个词是来源于中国上世纪末的"减员增效"运动，说白了就是从工作岗位上退下来，等同于失业。

2007年配得上这个词的游戏业内人士非久多良木健莫属。索尼集团在4月份宣布，久多良木健在6月19日任期届满之后将会退任，退任后改为担任名誉会长以及索尼集团资深技术顾问。如此看来，久多良木健还不算是完全"下岗"，起码还有个名誉的头衔和顾问的职责。不过，这样的境遇对于一个亲手缔造了PS王朝的人来说，已经是最糟糕的了。久多良木健今年刚刚57岁，再加上久多良木健之前10年为SCE立下的汗马功劳，即便不能因此登上索尼集团的CEO之职，也不应该这么早便"下岗"。所以，我们可以很明显感觉到久多良木健是在为PS3的失利而受罚，数千亿日元的亏损换来"无官一身轻"，也让这位年近花甲的老伯成为今年年初的焦点人物。

三红

词解：Xbox360主机产生的硬件错误，在指示灯部分会出现逆时针1、3、4部分的灯亮红的状态。出现这一原因的问题是多方面的，但今年绝大多数都是因为主机GPU部分先天设计缺陷过热造成死机无法运行。

这简直是所有Xbox360玩家的噩梦——因为至今为止没有一台主机可以真正逃脱掉三红的厄运。如果你的机器还没有红，那完全是运气，结局都只有一个。随着最新改良型的主机推出，微软希望借此能扭转在玩家心目中造成的阴影，但从目前的情况来看，原本的隐患并没有真正的解决，三红依旧有可能随着气候变化或使用状况而爆发。而真正能彻底排除这一设计缺陷的新型号主机，似乎还离玩家相当遥远。三红作为2007年全世界Xbox360玩家的噩梦，无论是在玩家对厂商的信任还是对微软产品未来的口碑，都产生了极负面的影响。这并不是微软换机就可以解决的问题，因为换给你的机器很有可能在近未来的某一天，你正快乐体验着刚刚花掉400元买回的新游戏时，再次闪现三个红灯。

变砖

词解：所谓的Wii变砖就是固件错误，问题主要是因为使用了不同版本的升级程序所造成的。

"变砖"这个词，其实并不算新鲜了，头两年NDS刷机刚盛行不久的时候，就很是流行过一阵。后来随着烧录卡技术的更新，NDS已经摆托了变砖的威胁，这个词也随着沉寂许久。不过今年，"变砖"一词再次"流行"起来，而这次被困扰的，则是Wii的玩家们了。Wii的变砖，与NDS又有所不同，主要是由于使用不同版本的升级程序就会出现固件错误。要想完全规避变砖的危险，还是老老实实买Z版比较好。



倒戈

词解：PS3今年在第三方软件上遭遇窘状的准确缩写。

今年年初时，PS3主机销售不振的事被各种游戏媒体广泛宣传，PS3的市场前景与一年前的预想发生了很大的落差，再加上开发环境的恶劣，使得很多软件上都开始对合作的前景产生了怀疑。这种局势最初还仅仅表现为先前公布的作品没有后续消息放出，但随着《恶魔猎人4》正式从PS3独占改为跨平台发售，陆续开始有游戏对PS3举起了叛旗。这种状况与2005年E3上PS3刚刚公布时各家软件商争捧的情景截然相反，确实能令人感受到一点市场竞争中的残酷与辛酸。

BAN机

词解：因玩家修改主机，使主机可以运行非官方授权认可的非法软件，在登陆到XboxLive网络系统时将会被微软查封，使主机永远无法登陆体验网络服务。

在娱乐技术平台开放化的大潮下，微软逆潮流地开始了将改过的Xbox360锁死的计划，无论你玩的游戏是否为盗版，只要改过机器，都在微软强大的火力范围之内。一旦被BAN，主机将再也无法享受到丰富的网络服务，也无法再与其他玩家进行在线游戏，而这一功能是从Xbox360主机计划诞生的那天起就成为核心而展开的重要功能。而对于那些购买了改过的机器却一直运行正版游戏的玩家，也无法逃脱微软的法眼。尽管黑客也在想办法开发出可以避过微软封机扫描的全新直读芯片及程序，但这一来一往的技术交锋下，牺牲得是那些购买了主机、花了每年300元网络服务费用的玩家。

震动

词解：号称目前最强次世代游戏机的PS3，在发售之际居然取消了震动，这让绝大多数拥护者都无法接受。好在今年11月11日，这个遗憾终于弥补了。

在PS3刚发售之时，因为手柄不带震动功能受到了玩家的诟病，也引起很多开发者的不满。索尼的官方解释是PS3手柄内置了动作感应装置，回力馈震动模块将影响到动作感应功能，因此舍弃了震动。回力馈震动技术专利拥有者Immersion公司总裁则认为，PS3手柄重量过轻，没有震动手柄应该拥有的重量和质感，所以不加入震动功能。但今年的11月11日，全称DUALSHOCK 3 WIRELESS CONTROLLER的震动手柄终于发售了！外形和之前的SIXAXIS手柄没有太大区别，震动的效果也基本让人感到满意。震动感很细腻，传达到人体的触感很体贴，能感觉出是精心之作。和游戏的协调也很好，追求动感的同时，不会影响到玩家的精密操作，效果也有所进步，不像以前PS2的手柄那么生硬。DS3手柄的出现可以说是必然结果，在没有震动的日子里，SONY一直承受着玩家们的谴责声，这次大家的心愿终于达成了。

毒瘤

词解：这所说的毒瘤是指某些厂商出于商业性的目的，为了牟取暴利，而不断推出冷饭作品，成了恶性循环的肿瘤。

SE的"ff"和"dq"已经有成为狂卷玩家钱财的毒瘤的倾向。近年来，不断利用两大系列超高的业界影响力，持续推出复刻版作品。虽然能让更多新时代玩家能体验到经典之作的神髓固然不错，但其刻了又刻的做法，让人感觉到，SE是在拼命对这两个系列的老作品进行老资源再利用，直到榨干最后一滴剩余价值为止。

蓝海

词解：欧洲工商管理学院的两位教授提出：企业想要获得成功，不能光靠与对手竞争有限的市场份额，而应该开创蕴含庞大需求的新市场，也就是所谓的"蓝海"。

很显然，任天堂正是蓝海战略的忠实推行者。Wii和NDS的很多热销游戏都把重心放在了平时很少接触游戏的普通家庭族群身上，而并不是与Xbox360、PS3去争夺传统的"玩家"群体。2007年的业绩证明了任氏蓝海战略的成功，而这一战略是否具有可持续的发展性，我们还将拭目以待。

行货

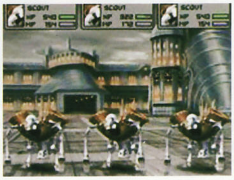
词解：行货这个词是相对于水货来说的，也就是国外厂商通过正规渠道在国内销售的商品。行货的优势是：质量有保障、价格稳定、提供良好的售后服务。

说到行货这个词，不光是我们中国玩家心中永远的痛，也是索尼、微软、任天堂的"心病"。行货版PS2的下场大家都知道，但那终归是在PS2中后期才在中国发售，而且推出的游戏很少。现在的360、PS3以及Wii甚至还没有到鼎盛时期，如果能够推出行货的话自然比之前的PS2更有吸引力。微软在这方面是动作最为积极的，然而现在不成功的原因自然不是微软的问题，中国这个巨大的市场任谁都想来捞一笔，不过鉴于诸多客观原因，玩家还需耐心等待。而Wii很可能是第一个进入中国的次世代主机，这全仰仗于任天堂在中国的代理公司神游。至于PS3，大概是索尼之前寒心了，也因为其在国外也遭遇冷落，看来行货是没有什么希望了。

2007年度最失望游戏TOP 10

2007年各平台的好游戏很多，但也有不少让人失望的游戏。在发售前的宣传中，铺天盖地的大吹特吹迷惑玩家，但发售后的素质却十分令人失望，这就是我们评选2007年度10大最失望游戏的理由。在众多的无诚意之作中，远古封印之炎可谓失望之最，和其他游戏相比，它的诚意确实让人怀疑这是不是出自坂口博信之手，还是打着他的旗帜，请枪手帮忙制作的。超慢的战斗节奏加上伪劣的战斗画面，这次连他的金字招牌都不管用了，极低的素质和人气导致软件发售不到一个月的时间就降价销售，可谓失败之极。

No.1 远古封印之炎



本作在上市大约两年前便公布了精彩的游戏画面，素质之高令全部玩家动容，都觉得这是一款超越NDS主机机能的作品，再加上之后不断的访谈、宣传和坂口博信的金字招牌，无数玩家都对本作期待异常。可是本作上市后，给玩家带来的却并非震撼与感动，而只是失望和不满。在本作中最简短第一章中确实充满大量的语音和精彩CG，但从此以后玩家完全听不到象样的语音，游戏CG也少得可怜，称得上是典型的虎头蛇尾之作。角色扮演战斗系统在实际操作时，却使原本简单的战斗极为拖沓，单调动画更是浪费了大量时间和游戏容量。灰战士吸收系统虽有新意，却因缺乏诚意的设计成为鸡肋。虽然本作拥有强势的宣传、精彩的画面并且出身名门，但最终却不能逃避失败的命运，惨淡的销量使本作上市不到一个月便沦落得半价销售……

No.2 龙穴

从打开主机，到运行游戏，到初期体验，都还好，画面也对得起PS3。不过正式开始后，严重的停顿使流程度大打折扣，而那让人曾经魂牵梦系的六轴运作方式也成了游戏者的痛苦，在游戏中总是难以操控到理想的状态，爽快感更是无从谈起。游戏在最大程度上让人体验到了用PS3如何来实现接近《指环王》的效果，这在游戏中让一些魔幻FAN相当叫好。可惜的是游戏虎头蛇尾的进程让人体验一把精彩“大片”的期望完全落空。PS3主机急需游戏来刺激销量的压力是开发组挥之不去的噩梦，而游戏刚开始的新鲜感开发组也无力使其保留得再久一点。金玉其外的《龙穴》在2007年让PS3玩家大大地失望了一把。

No.3 美妙世界



《美妙世界》是SQUARE・ENIX于今年7月27日在NDS上发售的一款动作角色扮演游戏，以流行与音乐作为主题，具有特殊的时尚气质，发售之前在玩家中形成了很高的期待。但是，这款作品实际发售后，很多人都对游戏中的前卫操作感到不适应，同时控制上下屏的战斗使玩家手忙脚乱，完全没有体会到音乐的韵律感。另外，很多玩家都对主角序盘时的自恋式孤高产生了反感。实际上，这款游戏的剧情还是有一定深度的，只是在表现上采用了错误的方式，成了“聪明反被聪明误”的经典例子。

No.4 欧普耐

平心而论，今年11月1日在Wii上推出的《欧普耐》是一款相当优秀的游戏，世界观具有独特的色彩，操作系统也非常秀逸。这款作品最终的失败要归结于宣传的错位。本作从公布开始一直保持高姿态，KOEI甚至抛出了“进军百万”的口号。但实际上，这款作品的角色设定和画面风格



并没有太多的大众化色彩。从结果来看，错误的宣传将玩家期待值引向了歧途，其结果，本作预估和实销量的巨大落差被传为笑谈，反倒遮掩了内容上的优点。

No.5 灵魂能力传奇

说句实在话，在众多转型的作品中，很少会出现精品。这次《灵魂能力 传奇》的表现也再次印证了这一观点。首先，关卡设计简陋。然后就是敌人的种类也不够丰富，特别是BOSS，每个都要出场4、5回。而通篇的动作感应让人非常累，很多时候都不能正常反应出闪避的动作，还有莫名其妙的锁定系统，也常常让人分不清南北。



No.6 勒颈

将《勒颈》列入2007年度最令人失望的游戏名单，可能有些过于“抬举”它。因为按照众所周知的规律，凡是电影题材所改编的游戏，除了极少数的几个特例，大都好不到哪里去。既然从来就没对它抱有什么“期望”，自然也就谈不上什么“失望”。不过，我们仍然还是要对这款作品糟蹋经典形象表示极大的愤慨：角色的建模显得臃肿甚至有些扭曲，完全没有发哥当年的俊朗；吴宇森经典的白鸽场景、滑行射击动作等等设计都被游戏所借用，但表现的手法却显得极为滑稽可笑；游戏甚至模仿了“子弹时间”的概念，但是看着发哥双脚站定不动，上半身却左摇右晃地躲避敌人射来的子弹，总有一种啼笑皆非的感觉。也许这款游戏唯一的价值，就在于PS3版中所附送的《辣手神探》蓝光影碟了！



No.7 圣剑传说 玛娜英雄

NDS通过触笔操控的方式为制作即时战略游戏提供了一个思路，或许正是出于这个原因，SE才决定将《圣剑传说 玛娜英雄》做成即时战略游戏。然而在本作发售之前，说实话“圣剑”的招牌已经先后被NDS上的前作“玛娜之子”和PS2上的《圣剑传说4》给彻底搞砸了，在这样的情况下还要对游戏类型做出如此大的变动，给人的感觉就是SE是真的打算把“圣剑”系列破罐子破摔当小白鼠使了，单就是这种态度，就已经足以让曾经的圣剑拥趸们感到寒心。实际的游戏质量可以说是无功无过，但是对喜欢“圣剑”的朋友们而言，或许原本就不应该对它抱有什么

No.8 梦精灵2

期待了十一年，最后发现这款游戏无法再实现玩家对梦的追求了。画面方面SEGA并没有尽力，停留在20世纪初的表现力不得不让人感到痛心；游戏关卡的设定失去了原有梦幻般的魔力，关卡设计的节奏感糟糕得一塌糊涂，难度不低也使“空中SONIC”的流畅感大打折扣；利用Wii却没有设计出更有趣味的操作方式，无论哪一种都是妥协之下的产物。国外媒体的低分在编者实际认真体验之后得出了相同的结论，7000盘的首日销量也似乎在证明着系列的人气不在。在失去了造梦的魔力之后，到此为止吧。

No.9 纽约街头教父3：偶像

本系列前两代以美式摔跤游戏作为基础，结合摇滚要素，辅以爽快的手感和暴力噱头，得到了玩家的喜爱。不料本作尚未发售之前制作人就明确表示要在格斗系统上作出“突破”，使其更加“平衡完善”。要追求突破并不是什么坏事，但改变之前却应该掂量掂量自己的实力。毕竟EA不是CAPCOM，大家玩这个游戏本来也不是冲着“平衡完善的格斗系统”去的。最后的结果就是一款既不爽快也不完善的“四不像”，丢掉了原作的精髓，新引入的要素又十分失败，一个本来颇有潜力的系列就此Game Over了。

No.10 生化 安布雷拉编年史

以光枪射击游戏的标准来讲，安布雷拉编年史并不算令人失望的作品。之所以将它评为年度最失望游戏之一，完全是因为游戏内容和宣传重点的南辕北辙：游戏以“编年史”为名，而发售前的预告片也有意无意地引导玩家认为在本作中将会出现很多关联系列各作、揭示Umbrella公司覆灭真相的隐秘线索，而实际上游戏除了回顾以往之外，就只有一段极为牵强、甚至可以说是胡编乱造的“原创剧情”了。这样的手法，怎能不让生化谜失望呢？



闯关族的2007 TOP 30



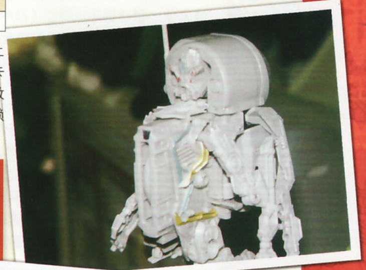




电软读评选出的年度游戏30强

TOP	游戏名称	票数	机种	厂商	类型	TOP	游戏名称	票数	机种	厂商	类型
1	战神2	516	PS2	SCEA	动作	16	使命召唤4	263	X360	ACTIVISION	第一人称射击
2	FF7核心危机	512	PSP	史艾	动作角色扮演	17	大蛇无双	259	PS2	KOEI	动作
3	光环3	505	X360	微软	第一人称射击	18	信赖铃音 肖邦之梦	235	X360	NBGI	角色扮演
4	生化危机 安布雷拉编年史	479	WII	CAPCOM	射击	19	奥丁晶石	222	PS2	ATLUS	角色扮演
5	怪物猎人P2nd	445	PSP	CAPCOM	动作角色扮演	20	SD高达G世纪 魂	207	PS2	NBGI	战略模拟
6	逆转裁判4	433	NDS	CAPCOM	法庭冒险	21	刺客信条	192	X360	UBI	动作
7	真三国无双5	407	PS3	KOEI	动作	22	圣女贞德	190	PSP	LEVEL5	战略角色扮演
8	超级马里奥银河	403	WII	任天堂	动作	23	合金装备OPS＋	187	PSP	KONAMI	谍报动作
9	机战OGS	393	PS2	BANPRESTO	战略模拟	24	机战SC2	180	PS2	BANPRESTO	战略模拟
10	FF水晶编年史	376	NDS	史艾	动作角色扮演	25	火焰纹章 晓之女神	176	WII	任天堂	战略角色扮演
11	寂静岭起源	343	PSP	KONAMI	动作冒险	26	恶魔城X编年史	169	PSP	KONAMI	动作
12	生化4	328	WII	CAPCOM	动作冒险	27	应援团2	164	NDS	任天堂	音乐
13	战国BASARA2英雄外传	295	PS2	CAPCOM	动作	28	高达战斗编年史	160	PSP	NBGI	动作
14	战国无双2猛将传	290	PS2	KOEI	动作	29	战争机器	156	X360	EPIC	动作射击
15	战神	277	PS2	SCEA	动作	30	篮龙	153	X360	MISTWALKER	角色扮演

榜评■ 2007年也是重榜游戏接连而至的一年，各大软件厂商分别在各个主机平台上推出了自己的看家大作……PS2主机上的《战神2》成为了中国玩家心中的NO.1，而PSP的《FF7核心危机》与X360的《光环3》仅以数票之差紧随其后……卡普空在玩家心中的人气依旧很高，有3款该公司的游戏都进入了TOP的前10中，而光荣、任天堂等老厂商的游戏也都有数款入围……在众多机战犯的“努力”下，《机战OGS》远远地超过了《G世纪 魂》，“舍身”挤到了第9的位置……《信赖铃音 肖邦之梦》、《圣女贞德》、《篮龙》等一些今年推出的原创新作，也都得到了不少玩家的支持，进入了TOP榜……



2007年关于游戏，最令你难忘的三件事情是……

1、购入NDSL；2、亲戚家购入了Wii；3、NDS版火炎纹章公布。
——河北省鹿泉市 高涛

1、家里360三红；2、Wii的新玩法；3、战神的难度下降。
——广东省广州市 郭云静

1、刚出战神2时，每天中午不吃饭，直奔游戏房……；2、同学抢去了我的FF7核心危机的攻略，一去不复返……；3、PS2记忆卡坏了，半年多的心血全都没了。
——吉林省通化市 王猛

1、与电软相识；2、玩穿了《战神2》；3、玩穿了《光环3》。
——内蒙古临河市 吴男

1、玩FF12竟花费了我近150小时；2、买Wii；3、《怪物猎人3》梦幻般的移植到了Wii上。
——广东省韶关市 李伟健

1、买到了《电软》以前的合订本；2、PS2的记忆卡被朋友给格式化了；3、《最终幻想12》最强之矛得到。
——福建省福州市 郑嘉琦

1、无双系列不再是索尼的独物了；2、PS3销售情况很不乐观；3、众多游戏跨平台发售。
——福建省福州市 刘正浩

编者按■这次的次世代主机大战可能会改变索尼命运，但愿他不会走世嘉的老路……

1、PS2 9W型事件；2、《仙剑》的工作室解散了……3、令我震惊的“HOT TEA”事件。
——河北省唐山市 高歌

1、买了II；2、买了PSP2000；3、战神2通关。
——杭州市 严清

1、《战神2》发售；2、新版PSP发售；3、新版PSP购入。
——天津市南开区 郑男

1、由于《生化4》让我认识了一个知己；2、由于《盗墓者十周年纪念》打得好，被人叫做达人。
——四川省重庆市 朱康伟

1、PS3陪大家一起过“光棍节”；2、去今年E3和GTS展玩了一圈（做梦）；3、今年还未完呢！
——湖北省武汉市 王伟健

1、Wii在全球卖得大红；2、PS3卖得惨淡……；3、UC啊，让我失望得……
——贵州省贵阳市 张梦洁

1、我想买PS2；2、我买了PS2；3、我玩了PS2。
——福建省宁德市 林翰

编者按■我正在给林翰同学写回函；我写完了；我发布了。

1、暑假时以健身的名义让妈买下了Wii；2、买Wii时遭遇女店员不屑理会的态度；3、与《极品飞车Wii版》失之交臂。
——安徽省合肥市 刘毅

1、看了电击里面生化5的视频震撼；2、发现有很多其实和我一样喜欢生化的人；3、“三红”解决了。
——河北省邢台市 孟祥伟

1、PSP-2000上市（幸好没有买PSP-1000）；2、PS3的价格；3、没有票票买机玩（家长不肯帮忙只能自己攒，辛苦……）
——安徽省巢湖市 肖青山

1、第一次玩《应援团》这样令我热血沸腾的游戏；2、小N的失而复得又复失；3、对书架上已经有一大叠《电软》的震撼。
——四川省重庆市 周川力

1、PS3降价了；2、Xbox360游戏多了；3、Wii完全取胜了。
——贵州省大方县 陈涛

1、买了Xbox360；2、进入了高三；3、……。
——四川省重庆市 彭伟

1、合金装备延期了；2、Xbox360三红了；3、PS3降了点价。
——山东省青岛市 邹英君

1、SONY的失势；2、有更多大作的续作了；3、CAPCOM那千变万化的“脸”。
——浙江省义乌市 冼峰

1、3-XXM33固件发布；2、2APPER发布；3、PSP-2000。
——四川省绵阳市 陈可之

1、《最终幻想2》群殴地狱归来的皇帝，被一个即死魔法四个全死；2、《吞食天地》中找了N天都找不到血书入口；3、《晓月圆舞曲》中一个长坑死都跳不过。
——四川省绵阳市 乐源







2007年末次世代游戏盘点

时代涅磐

2007年，次世代三大主机的真正前期战役，有一些奇迹正在发生，有一些困难也总在困扰。也许，主机竞争史上，从来也没有像2007年末这两个月一样，聚集了如此之多软件核弹的轰炸能量，也从来没有如此复杂的局面在发展势头各不相同的主机上产生。

我们不知道该感激还是埋怨竞争所产生的软件大繁荣，我们只知道太多的佳作正在侵吞着大量的业余时间，无数变幻闪光的片断充斥在我们脑海中，新的玩法，新的表现样式层出不穷。以下游戏的名单，远远不能概括近期次世代游戏优秀作品的全部，只是举出其中在理念、技术、影响等方面有代表性的作品，来作一次次世代游戏形态的纵览，你会发现，2007年同样是一个家用机游戏向我们传达前卫信息集中的时段。 □文/silence

ACT.1 天界幻想

光环3



机种：Xbox360
厂商：Bungie（MicroSoft）
发售日：2007年9月25日（全球）
首周销量：330万（北美）、5.8万（日本）、87万（欧洲及其他地区）
当前全球销量：610万

寄托了微软太多希望的终极大作却是最先拉开秋冬季软件竞争局势的先锋，发售之前的种种不和谐声最终在近乎完美的素质表现中烟消云散。虽然曾经出现过《战争机器》，虽然近期的《使命召唤4》吸引了太多人的眼球，但“光环”这个名字永远都是Xbox系主机以及Xbox live存在的最重要理由之一。

正如当年初代的《光环》确立了家用机平台上fps游戏的标准和地位一样，3代以最高完成度的姿态也基本划下了一道本世代fps表现素质的水准线。一场场精彩激烈的遭遇战、突围战、骑具战、巨型机械战，战斗的视野从天上直到地底，高度流畅的战斗节奏和连接步调的紧密结合，都使单机的体验提升到了极高的满足程度。而与神风战士并肩作战这一设定，除了将英雄人物汇集一堂而产生的强烈认同感以外，对于协助作战重要性的突出也是非常明显的了。在如今家用机也应很成熟地进入到网络时代的时候，游戏的既存要素也在发生变化。过去制作者在设计关卡以及敌我参数的时候，考虑的仅仅是人机之间可能产生的实力差距，以及玩家兴奋点的控制问题。而带有强烈对战性质的游戏，武器的特性如何尽可能的取得平衡，这是第一要被考虑的问题。在游戏中我们同样也可以发现，基本不存在过于强大的单人兵器，而对于玩家的考验基本都集中在高强度的阵地战和圣甲虫之类并不多见的关底战上。实质上，整个“最后一战”的过程，因为有了神风战士这样一个过于强大的搭档，对于玩家的刺激和考验的强度会让玩家产生欲罢不能的感觉，传奇性和悲壮的英雄结尾非但没有让玩家产生任务终于达成的感觉，而是更像创造了一个未来的序幕，无论是“光环”系列历来的拥护者，还是从这一代刚开始加入光环迷阵营的新玩家来讲，长度稍短的单机流程都等同于网络对战的一个体验和初步熟悉武器性能的过程。再来观察一下近期的其他一些fps游戏，我们会发现控制单机流程，强化网络对战几乎成为了潮流。

作为一个半路杀进游戏产业的软件业巨人，微软前两次的尝试并不能算特别成功，但是这一代的主机虽然既在短期内无望夺回冠军的宝座，更面对索尼在日本欧洲市场的奋起急追，但无论如何，xbox360所提供的软件多样性和便利的网络服务都为当今的次世代主机提供了一个参考标准。《光环3》从本质来讲，既是次世代fps优秀作品水准线的象征，同时也是对于家用机传统游戏大作的一个总结，对过去成功理念的延续和丰富使《光环3》内容提供本身就可以满足于进入高清时代的传统玩家。与此同时，Bungie和Bizarre（《PGR4》的开发商）这两个优秀制作公司的独立，不仅象征着他们已经完成将两个代表着xbox游戏水准的系列作品带上顶峰的任务，同时也预示着作为三台主机里唯一一个完全恪守



传统操作方式的“异数”，也到了该思考如何适应更多新生代玩家的时候了。

个人总结评分 完成度：10 影像冲击力：8 理念革新：7 投入度：10

龙穴



机种：PS3
厂商：Factor 5（SCE）
发售日：2007年8月30日（北美）、10月11日（日本）、10月19日（欧洲）
首周销量：4.65万（北美）、2.45万（日本）
当前全球销量：24万

该怎么评价这款游戏才好呢？确立次世代游戏影响概念的卫星作品？投入与市场回报反差最明显的反面教材？

自从游戏采用了大容量的媒体作为储存媒介之后，对于本身交互内容和影像化的欣赏内容之间如何取得平衡一直是考验一个厂商是否成熟的标准之一。从对次世代游戏影像的展示效果来讲，《龙穴》实际上//已经可以算作确立了一个标准，同样的题材虽然在过去有诸多先例，甚至还有像《铁甲飞龙ORTA》这样的精品在前，《龙穴》以直观的魔幻场景成为很多家电卖场高清器材的演示品。从游戏本身来讲，真实同屏再现数千人的战场规模也完全与上世代游戏所能达到的场面规模划清了界限。然而，除了这个过度电影化的视觉体验和一味追求庞大场面冲击力的制作注意核心以外，在游戏本身的理念上实际上完全是在延续过去同类游戏的经验。空间射击游戏的大部分要素被简单地改变操作形式而再现于这款作品上，对目标物的锁定、爆雷（该作中体现为炸药投射）、与大小关底的对决、以一敌众的战场冲突等等，Factor 5都试图用最具视觉冲击力的方式予以表现，如果，该作是出现于上一世代的平台，那么有理由相信一定能够完成震撼玩家和观众的任务，可惜的是，她同时还背负着ps3手柄半体感化展示的使命。



↑本作的画面非常有魄力，两条巨龙的争斗也只有在本作中才表现得这么真实。

Ps3的六轴一直被诟病为鸡肋，因为它既不肯坚守传统，却也不愿完全前卫，是一个简单的混合。相对于wii的双节棍手柄，六轴所能提供的崭新的操作体验是非常有限的，通过几个成功例子如迷你游戏“鸭子”和“flow”，我们可以总结出在表现物理平衡上，ps3的六轴手柄表现的比较完善也比较的精准，但是如果像wii的遥控器手柄那样要再现各种复杂的运动轨迹，则有些半生不熟了。关于《龙穴》的操作，SCE寄发使用说明书的典故已经被作为经典笑谈在网上传播，然而操作方面的精准不存在问题也是很多接触过此作的用户的共识。然而，游戏中本身固有的物理运动惯性以及随时变换的视野使体感操作下，射击的流畅程度和内在的操作节奏感大幅丧失，偏偏为了更好的发挥六轴加上的qte难度全无，这使得玩家在设计类游戏内对弹幕、回避、连锁等固有的兴奋点追求都被削弱，加上扩大视野之后无法精细表现的场景细节，使《龙穴》最终沦为一个概念展示的产物，而且仅限于影像概念展示。实际上，参考《铁甲飞龙ORTA》在自由度和固定运动进程上的平衡如果能够做好，再将局部的阵地战斗予以放大和强化，这款游戏本来是能够获得更多的认同的。



←龙自然也是有大小之分的，种类更为复杂。

个人总结评分 完成度：6 影像冲击力：9 理念革新：6 投入度：5

马里奥银河

机种:wii
厂商：nintendo
发售日：2007年11月1日（日本）、11月13日（北美）
首周销量:26万（日本）、65万（北美）、20万（欧洲及其他地区）
当前全球销量：294万



所谓的名门之后应该是什么样子的呢?

气度非凡，先声夺人，举止不过不失却依然令人折服。《马里奥银河》面世以来，没有任何意外地在世界每个角落获得好评和追捧，日本首周平常的销量曾经一度引发过对其千万销量的怀疑，然而在欧美的极高人气完全平息了这些置疑之声，就连一向评分苛刻的北美游戏杂志《Electronic Game Magazine》（EGM）都给出了10分的满分。在几个具有世界影响的年度最佳游戏评比中，《马里奥银河》的夺冠呼声非常的高，但是最后还是都选择了xbox360上的几部作品。

和每一代正统的马里奥续作一样，宫本每一次都能够将一个自然界的概念引入到游戏系统中，并且围绕这个基本系统衍生出很多具有趣味性的内容。这一次也是这样，球体和重力的反映作为游戏里的一个要素过去也是有过表现的，但是作为贯穿始终的乐趣来源，宫本的丰富想象力和任天天历来在游戏纯粹趣味性上的把握被展现得淋漓尽致。每获取一颗星的过程就是调动玩家想象力的过程，加上由音乐、特效、操控节奏和出色手感等诸多优点构建起来的流畅程度，会让玩家非常愉快地投入到游戏的乐趣之中。如果是wii的单机用户，如果已经厌倦了暴力和喧哗的“车枪球”，那么“马银”是当前令人投入的平台动作类游戏的第一选择。

然而，如此高的素质为什么会在西方几个重要的游戏评比奖项中没有获得应有的殊荣呢？即便其中的对手还有《光环3》。Wii的机能的限制以及到目前为止同平台游戏的表现力注定《马里奥银河》在视觉效果的表现上，并没有体现出和上一作“阳光”的太大差距，仅仅是一些细节的精细比如蜜蜂女王身上的毛发也无法烘托出画面整体的冲击力。在游戏内容的设置上，一如既往的体现了任天堂在游戏耐玩程度把握上的老到和炉火纯青，120颗星反复挑战会使玩家通关的过程不觉得冗长，丰富的迷你挑战项目也最好地平衡了游戏主干和附加内容的趣味。马里奥系列从来不会，也不需要将注意力放在太多游戏要素的综合上，挖掘出一个可以发挥的概念，并且用组合变化的方式将其乐趣发挥到极致，这就是该系列常青的秘诀。除此以外，任天堂对于游戏市场重心逐渐偏向西方的现状也有了很清醒的认识，《银河》的沙盘化、每颗星挑战的过程精致短小，因此在西方获得了远比本土市场更热烈的反映。然而，假设这一款游戏的主人公不是马里奥，假如，这款游戏并非由任天堂推出，那么他得到的交口赞誉还会是如此惊人的统一，还会产生呼声和结果相异的现象吗?



正如一开始所说，名门之后不出手便气度非凡，一个笑星刚上台没有任何言行就能逗观众发笑一样，超高的评分里包含着对单一平台第一代表作的印象加分，在游戏要素的创新和综合上依然还只是一个较高的起点，而非终点。相对于《Wii Fit》所开创的完全健康休闲娱乐的理念，相对于下文提及的《拉切特与克拉克》，假如有机会接触全平台游戏的用户，对《马里奥银河》的趣味是会百尺竿头，尚需更进一步的。

个人总结评分 完成度：9 影像冲击力：7 理念革新：8 投入度：9

拉切特与克拉克 未来 毁灭工具

机种：ps3
厂商：SCE（Insomniac）
发售日：2007年10月23日（北美）、11月11日（日本）、11月9日（欧洲）
首周销量：7.2万（北美）、1.2万（日本）、4.74万（欧洲）
当前全球销量：48万



假如一款游戏同时具备以下要素，那么你认为他的素质会达到怎样的程度：

打斗、平台跳跃、动作射击、赛车、极限运动、飞行模拟、AI控制、空间射击、舞蹈、召唤、变身、体感操作、武器升级、道具收集、竞技场、隐藏技能任务……

再加上违反重力的壁走、精致的景深、真实的物理效果、绚丽的光影、细腻的毛发、搞笑的情节、优秀的打击手感?

是的，《拉切特与克拉克》发挥了Insomniac最大的想象力，正如同游戏封面上所书写的那样，你仿佛在观赏着由自己亲自创造的PIXAR动画一样，趣味满点，而且留下深刻的视觉印象。由于该系列并不具备很高的知名度，所以初期的销售成绩并不是太好，但从首周和发售后6周销量达成的1：4比例来看，正是良好的口碑使该作得到了让更多玩家赏识的机会。整个游戏的过程中，你根本就是在和制作者的点子进行赛跑，不间断的让你获得各种惊喜，而每一种操作都非常直观易上手，过于丰富的武器运用只有让玩家发出来不及发挥所有道具性能的感叹来。而当使用摇滚球让敌人起舞不停，或者将敌人变为任由你宰割的企鹅之类的搞笑桥段，在以前的游戏中虽然也到处可见，但与游戏整体轻松幽默的氛围完全融为一体，使该作将近二十个星球的冒险都表现出不同的趣味刺激点。

和其他第一方游戏一样，《拉切特与克拉克》也不可能忽略对六轴的运用。几个迷你游戏基本还是围绕着六轴易于控制平衡的优点上来设置的，其中最与六轴贴合的是空中的羽翼滑行，远比传统手柄操作来得更便捷和得心应手，而滚动铁珠连接电路来破解解码器的迷你游戏令人想到的是《生化奇兵》里的黑客入侵系统，只是不同的操作方法带来的紧张程度也完全不一样。唯一会让玩家觉得有些麻烦的是爆破时必须用六轴画出埋线线路，既有的惯性很难做到刚上手就精确快速的完成，但是好在失败几次后就会出现是否换为传统操作的询问，游戏中随时可开关六轴操作的贴心设计令玩家看到了制作者的细致和认真。

这样一款游戏，并不适合拿去和任何游戏比较，因为从这一代三大主机的推出周期来看，同类的游戏虽然不少，但称得上精品制作的并不多见。一个系列的名气值会使玩家在选择时忽略其实际游戏价值，有限的时间也使我们经常错过很多优秀“小品”，但是如果有机会接触该作的话，想必玩家会对一个平台动作游戏能够达到的高度和要素的综合程度有一个重新的认识。

个人总结评分 完成度：10 影像冲击力：9 理念革新：8 投入度：9

质量效应

机种：Xbox360
厂商：BioWare
发售日期：2007年11月20日（北美）、11月23日（欧洲）
首周销量：26.6万（北美）、11.9万（欧洲）
当前全球销量：94万



如果说今年到现在为止，还未推出便已具有“Game of the year”相的游戏非《质量效应》莫属，广大360用户对这款游戏的关注程度甚至超过了同期上市的《使命召唤4》、《刺客信条》等话题作品，这一切都来自于这个有着金子一般品质象征的厂商名字：BioWare。

《星球大战旧共和国武士》、《无冬之夜》、《翡翠帝国》等等，Bioware已经为PC和Xbox玩家送来过多个至深的感动。对剧本含金量的高度注重，对深邃世界观的假设，对简洁明了却值得深入研究的升级和技能系统，使无数玩家愿意付出上百个小时，而在日式游戏逐渐萎缩的今天，作为美式RPG的代表，《质量效应》同样成为这个冬季传统游戏的支柱代表之一。

由于语言的关系，《质量效应》在国内的玩家身上得到了两种完全不同的待遇。精于英语的玩家越来越沉迷于由BioWare构建起的银河冲突及维和之间的矛盾世界中，而对于英语不太好的玩家来讲，大量的对话和选项最终成为一道壁垒，使他们把时间转移到了更浅显易懂的游戏上去。和几年前获得过“goty”的《翡翠帝国》一样，从大量的对话中揭示剧情是BioWare标志性的游戏元素，如果分离开这些波澜壮阔的人性起伏和冲突，那么这两部作品易上手的技能系统相对还是会有一些单调的。如果把《翡翠帝国》的武具招式换为《质量效应》中的枪械装置，那么在表面上很难看出两者之间的区别。以故事作为先行的游戏，能够获得认同的风险也是必然存在的，玩家对于该作的全部肯定都源自于那个真实可信的浩淼星空。随着制作技术的进步，当今的游戏将人物的面部肌理和表情能够制作到以假乱真的地步，CG将在主机强大的运算能力下越来越失去作用。也正是这些可以完全代替演员的虚拟人物的出现，使很多360玩家惊呼《质量效应》是次世代以来画面最细腻的作品，不过平心而论，该作在场景的细腻程度上与《光环3》相当，风格也极为接近，只能说达到了不过不失的地步。

如果你对自己的英语阅读和听力有一定自信的话，《质量效应》会带给你这个冬季最广阔的星空幻想；但如果你的英语只是一般或者比较勉强，那么《质量效应》可以选择日后有空余的时候再慢慢品味，因为她属于在哪个时代出现都保持一贯厚重的永恒。

个人总结评分 完成度：9 影像冲击力：8 理念革新：7 投入度：9

ACT.2 地元之梦

火影忍者 忍者之路

机种：Xbox360
厂商：Ubisoft
发售日期：2007年10月30日（北美）、11月2日（欧洲）
首周销量：7.1万（北美）
当前全球销量：21万



很难相信，一个著名日本忍者动画改编的游戏主要面对的用户层居然是西方的玩家，然而越来越多在日本市场销售不振的游戏持续在西方打开局面的实例告诉我们，现在世界上主要的活跃的核心玩家群，集中在欧美而并非日本。

《火影忍者》和其他知名动画一样，逃脱不了被资源过度利用的命运，各个机种上出现的太多千篇一律的作品使他又被归入改编游戏一概较渣的范围。然而，开发出越来越多重量级次世代游戏的育碧，再次以西方游戏厂商的认真态度让所有人都看到了日式游戏逐渐向美式游戏过渡的原因所在。

也许以前的“火影”爱好者从来没有机会能够看到如此广阔而又真实的木叶忍者村，也没有机会在超高分辨率下醉心于完全再现和超越原作的色彩。正如同《刺客信条》一样，虽然游戏永远难以消除NPC模式化的行动，但是在这样一个忍者世界里自由来去，会让你发出仿佛自己生活在内的感触来。从行人的反应以及好恶度的设计来看，《忍者之路》和《刺客信条》使用的引擎极为接近，甚至任务重复性高的问题也同时出现，好在两者的主体流程都不算太长，因此玩家注意力尚能集中于主要的几个系统之上。值



←游戏中的场景大部分都是从原著中搬来的。



得一提的是，利用双摇杆来再现忍法的结印，看起来是传统手柄的一个局限，但所幸没有和一些ps3或者wii游戏那样，生硬的为体感而体感，仿真的过程并没有带来相应的疲劳问题，这也是该作给玩家留下较好印象的原因之一。除了视觉的舒适养眼以外，对原作剧情的忠实是他受到的最主要的好评，整个进程都让操纵者完全代入。事实上流程中穿插的原作片断反而显得更为简陋，远远不如这个逼真的游戏世界更令人忘记自己是在游戏还是观看动画。

个人总结评分 完成度：8 影像冲击力：9 理念革新：7 投入度：8

梦精灵 星降夜物语

机种：wii
厂商：SEGA
发售日：2007年12月13日（日本）、12月19日（北美）
首周销量：17000
当前全球销量：17000



当某一平台或者达到稳定的主流地位，或者因为某些特殊原因暂时无法容纳仰仗游戏技术力而产生进化的大作时，往日名作的资源再生利用便成为软件厂商试探性的开发行为了。很难想象，十一年之前让广大土星玩家惊艳的精灵，如今再度飞入日本玩家的视野，组成早已产生剧烈畸变的玩家是否还能像十一年前那样再次醉心于梦幻般的飞翔之中？

从齐聚于十一月的几款第三方知名作品来看，第三方对于wii用户成分的判定还是比较接近的，虽然不认为会有多少核心玩家，但基本上适合宅男的二线标题都尽可能的进行针对性的投资了。以这一代的《梦精灵》来考察，第三方对于简化操作，提升游戏直感乐趣的共识应该是没有错的，《星降夜物语》在保持前作流畅的飞翔爽快感同时，极尽造“萌”之能事，欲将本作努力打造为传统与体感结合的梦幻作品，从而意图吸引wii上依然存在的核心用户以及那些被任天堂开拓进来的蓝海用户，而发售日期也是盯紧了圣诞这样一个节日，无论从游戏本身的色彩还是题材，应该都是同期wii作品内最为应景的第三方游戏了。

为了兼顾核心用户的操作习惯，世嘉也非常具有人性化的为玩家准备了两种操作方式，不习惯遥控手柄的大可以选择双节棍组合操作的方式来降低空间定位的难度，可以说基本满足了一款指向性明确的作品应有的各种素质。如果wii的竞争对手仅仅只有ps2，如果wii并不是由任天堂开发的平台，那么这款游戏的大卖是可以预见的。然而，将体感操作作为标配的wii，势必还是要面对是否所有游戏都适应与否的问题。当用遥控器作为操作方式的时候，灵敏的动作感应和3d游戏固有的复杂视角的问题会带来运动定位无法完全精确的问题，尤其是《梦精灵》本身又是一个在3d背景下保持平面卷轴前进的游戏，有时候关底纵深向的移动就会使玩家的攻击精确性受到一定影响，本身所具有的运动惯性和控制器必然存在的响应时间也使一些转圈翻转之类的动作会产生一定的失误。选择双节棍摇杆操作的方式虽然可以完全规避操作精度的问题，但是单手操作的爽快感也会相应受到削弱。此外，十一年前，简单的多边形构成的多色彩画面已足够使人惊艳，但在视觉效果激烈进步的今天，这样的画面所带来的梦幻境界是远远不够的，更何况同一平台上已经有了《马里奥银河》作为范本，又有CG片断形成的反差，本作的视觉表现还是显得颇为粗糙的。最终首周不到两万的销量虽然有日本整体市场萎缩的现状，以及上一作最终49万的销量数据作为参考，这个成绩并不算失败，只是无法完成一个利用昔日名作资源制造品牌重生的作用。

个人总结评分 完成度：7 影像冲击力：6 理念革新：6 投入度：7

寂静岭 起源

机种：psp
厂商:konami
发售日：2007年11月6日（北美）、12月6日（日本）
首周销量：20000（日本）
当前全球销量：



对于psp的定位问题，一直存在着两种看法。一种认为正是由于psp的存在提高了掌机游戏的表现力，从而使很多核心用户也涌向掌机，加上nds最为广泛的受众适应性，造就了掌机成为目前游戏市场主流的现状；另一种看法是与ps2过于接近的软件风格造成psp软硬件之间强烈的销量反差，更牵制了ps3用户的增长速度。然而，无论如何，没有psp的出现，传统游戏逐步走向便携化的趋势也不会那么早到来。不管这些传统大作在psp上的业绩如何，当我们领略到甚至超越同期家用机表现能力的掌机作品时，这种激动和满足感也是过去很难具有的。

实际上与其将本作看为五代之前的预热作品，不如理解为和《最终幻想7 核心危机》、《战神 奥林匹斯之链》等大作周边作品一样，是拓展掌机游戏表现力的实验作品，同时也是为了强化家用主机游戏资源的多层次利用，而开拓一个具有联动性的受众市场。从游戏本身来看，很难理解为什么不是在ps2上开发，无论是一贯的压抑氛围，还是系列沿用的心理暗示，对于以休闲作为主流的掌机而言，都是过于沉重了。很难想象玩家在交通工具上用以消磨的时间里，能够有余裕深入体会游戏中视听和心理上产生的恐怖，该作最适宜的玩法依然还是通过psp2000强化的视频输出功能连接到电视上玩。或许是为了对游戏便携性作出一定的补偿，或许是为了2008年五代作提前预热，该作大幅强化了动作和打斗的要素，如果玩家采取和2代以前同样以回避为主的玩法，那么主体流程会显得非常的短。从剧情本身来观察，又一个家庭不幸和赎罪者的形象的掺入，并没有做到将“半神”的亚蕾莎人格进一步活化的效果。可以这么说，《起源》本身必须依附以一代和三代为主体构成的《寂静岭》主干而存在，但如果把《起源》抽离于系列之外，依然不影响系列剧情的完整。但是从该作并不亚于系列作品首期销量的成绩来看，对于传统游戏用户分布的市场转移，又作出了一个佐证。越来越多掌机和家用机联动或互补的例子表明着这种趋势，在家



用机游戏开发成本一再上升而用户层持续萎缩的现状下，活化加强掌机的资源已经成为众多第三方心照不宣的一条出路。

个人总结评价 完成度：8 影像冲击力：8 理念革新：7 投入度：7

魂斗罗4

机种：NDS
厂商：konami
发售日：2007年11月13日（日本）
首周销量：
当前全球销量：



作为一个公司的产品线，即便是那些并不具备太高市场价值的品牌，只要能够保证循环再生利用的可能，那么延续该品牌是不得不作的行为。同时对于一个确立了一定人气标准的商品模式，最好的延续和扩大市场价值的方法，便是尽可能将这种成功模式予以复制。

《魂斗罗》这样一个传统甚至有些简陋的横版过关游戏在日本虽然拥护者并不是很多，但对于中国玩家而言，一定程度上已经成为家用游戏的代名词。在PS系主机上尝试过两次品质尚可但并不能算成功的3D化革新后，这个系列终于回到了他的原点。作为横版过关游戏，在卷轴层次上实际是不需要也不允许作出复杂化尝试的，而这一类型几乎所有的乐趣都来自于对关卡设计的熟悉和玩家背版的行为上。熟悉的关卡，熟悉的行进方式，熟悉的音效和背景音乐，这一切有如黄粱一梦，将玩家彻底带回朦胧的少年时代，如果不是双屏设计带来的视野适应的问题，完全就是我们经历初代的感动再现。



随着游戏技术的进步，传统游戏变得越来越复杂，就算是在掌机上，也陷入了彻底休闲和复杂化的两个极端里。玩家逐渐养成的对所谓耐玩程度的依赖，也使八位机乃至十六位机时代简洁快速的游戏方式产生了最大的流失。这类游戏的全部重复可玩性就是来自于他简单的程式化，没有熟悉敌人和关底运动规律之前会有人惊呼其“过高”的难度，而一旦掌握规律，毫发无伤轻松过关的成就感也使玩家获得最大限度的自我认同。在一定程度上，该作9关的长度已经是有些过长了，缩减几关而增加复关敌人密度的“仿古”做法不仅更适合于掌机游戏快速简洁的特性，同时也将游戏单纯的重复可玩性提高于概念之前。诸多任务的设置以及原汁原味一代的搭载使这一作成为最完美的二十周年纪念作品，同时将与同期的《恶魔城 血之轮回》和未来的《影子传说2》一起，重塑那个黄金的八位机游戏时代。

个人总结评价 完成度：9 影像冲击力：7 理念革新：8 投入度：9



←本作的难度是系列最高的，哪怕高手也面临极大的挑战。



→之所以做到NDS上，并不是因为机能好，而是因为销量佳。

真三国无双5

机种：ps3、Xbox360
厂商：KOEI
发售日：2007年11月11日（日本）
首周销量：18万（ps3）、2.7万（Xbox360）
当前全球销量：约30万（ps3）、约5万（Xbox360）



公布本作之时，对于“次世代的无双”究竟会有怎样的表现，一直都是系列支持者关心的焦点。“无双迷”一边盼望着能够展现出突破性的表现力，一边又希望手感和游戏的核心向程度能够回归到二代。所以当正式发售之后，一些尚未完全成熟的系统革新如无限连舞、地形概念等等，成为既让老玩家双眼一亮，又继而摇头的矛盾所在。

然而，当这些老玩家相继打出修罗难度以及对所有关卡的熟悉程度达到相当高度之后，对于光荣的某些良苦用心也能够体会到了。在“难”难度以下，无限连舞以及重斩破防的系统让敌方武将的防守意识显得更为薄弱，积极的攻击和闪避也无法提升对武将战的难度，加上依然保留的无双乱舞，会让老玩家感到对抗性不足。只有当达人和修罗难度之后敌方武将全面上升的攻防意识，才让老玩家体会到系列固有的动作性和对技巧的要求。以低难度照顾新玩家，以高难度保证核心玩家的要求，应该说在这方面还是做了努力的。过于简化的技能升级系统取代了武器的改造，三级武器以下过于容易的取得方法还是受到了一些不满的批评。然而，新增加的功勋目标却提出了这样一个课题：既有的游戏乐趣能否通过改变习惯打法而得到增加？如果照着系列以前的打法，直取总大将能够使绝大多数的关卡难度直线下降，据点回复道具的设置更让这种直线战略成为最具效率的战法。但是如果重视过程，抱着尽可能完成每一个功勋的目的性再来审视这一代无双的难度，你会发觉是上升而不是下降。功勋不但使单人游戏的难度上升，对于2p合作也有了比以前历代更突出的强调，更重要的是，这一作强力推出的地形概念在功勋任务系统的要求下，也大大增加了战术改变的机会，从而使重复挑战关卡拥有了比刷武器和能力更多的目的性。在视觉方面，虽然不可能像fps或者act类游戏那样全面强化对环境细节的雕琢，但是视野的广阔、人物细节的清晰、地形的复杂以及多视角调整的可能，都会产生不同于以往的视觉体验。相对而言，PS3版的画面更为清晰自然，而360版因为不存在内存过小的问题在多人数显示上更为流畅。

除此以外，对于光荣会以实体软件的方式还是追加下载的方式来推出预想中的《猛将传》，热心玩家也一直在作着种种的猜测。全面进入网络联机时代的次世代，虽然不可避免的会加大玩家在游戏上的重复投资，但也使厂商利润增长和乐趣追加得到了更多的空间。就如同是重视还是忽略功勋系统一样，在这个一切讲究互动的时代，如何提升游戏的乐趣，玩家也得到了一个自觉参与的权利和义务。

个人总结评价 完成度：8 影像冲击力：8 理念革新：9 投入度：9

生化危机 安布雷拉编年史

机种：wii
厂商：Capcom
发售日：2007年11月14日（北美）、11月16日（日本）、12月2日（欧洲）
首周销量：8.8万（北美）、11.5万（日本）、5.7万（欧洲）
当前全球销量：49万



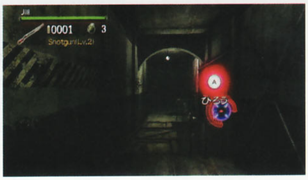
在wii发售至今13个月达成的13款游戏过百万的惊人记录中，除了首发的《雷曼 疯兔危机》和《赤钢铁》以外，只有《生化危机4》独力面对着9款过百万的第一方大作的重压（另一款来自第三方的百万作品是世嘉的《马里奥与索尼克北京奥运会》），才使wii勉强摆脱“三坟”的戏称。11月在wii第三方游戏连续创下首期销量的历史新低记录之后，《按布雷拉编年史》首周超越十万的成绩仿佛令人看到任氏主机上又将形成一场“生化”风暴。

《安布雷拉编年史》的存在，是wii相对于另两个平台，将体感作为标配的最大优势的见证，也许历史上从没有出现过天生就如此适合主观射击游戏的平台，仿佛wii就是为这一类游戏所诞生。在以前《枪下游魂》和《逃出生天》几个不算成功的尝试之后，《安布雷拉编年史》以忠实于原作设定和怀旧场景集中展现的方式，使生化爱好者得到了一次性完整体验全系列的机会。自动前进式的街机类fps的游戏方式，也将生化题材所具有的种种特色和细节得到淋漓尽致的放大和展示的机会。双人协作在这款游戏上显得无比重要，不但能够降低游戏的难度而且使游戏中的破坏和探索要素也得到了重视。更为重要的是，每一代剧本之下存在的外章也使这一款主观射击游戏的耐玩程度大幅加强。除了画面无法完全满足于越来越奢求视觉体验的玩家以外，这款回顾性的作品却已成为第三方活用wii特性而开发完全传统游戏的楷模。

个人总结评价 完成度：9 影像冲击力：7 理念革新：8 投入度：9



↑本作的操控方式非常简单，除了射击就是拿道具，这也令游戏的感觉不像以往的《生化》。



↑既然是一款作品，要把里面的散碎剧情串联在一起就是本作面临的最大挑战。

ACT.3 人间绝唱

GT赛车5 序章

机种：ps3
厂商：SCE（POLYPHONY Digital）
发售日：2007年12月13日（日本）
首周销量：10.8万
当前全球销量：10.8万



如果说，世界上存在只因一款游戏而业绩辉煌的软件厂商，那么我们可以举出Bungie、Eidos等等名字，但是如果说世界上有只因一款游戏而存在的软件厂商，那么山内一典带领下的POLYPHONY Digital几乎是当仁不让的唯一代表。这个制作公司完全一体化的遵守着山内一典对汽车本身达到癫狂的狂热，他们将游戏视作再现汽车文化的手段，而不是将汽车作为游戏的选材。对车体细节几近苛刻的再现要求，使该作获得了令任何人信服的仿真高度，除去操作、模式等等系列传统的优良品质以外，“GT”一直是家用游戏里汽车文化的代名词。再多的具有目的性的静止图片和渲染编辑后的视频对比，都无法改变所有领略过该作视觉表现的玩家的究极震撼。高清时代所带来的游戏成本巨幅扩大和核心用户流失的代价，在出现这样一款精品之后，终于得到了主机时代进化的意义。对于ps3或者说这一代次世代游戏应该达到的视觉高度，GT5P已经设置下了一个绝对的标准，虚拟和现实如此之近的距离终于使传统视频主机的视觉进化再也没有了质变的可能。

然而，GT5P的存在意义并不仅仅在于巅峰的视觉上。“GT TV”和“GT news”模式的存在让这一款游戏成为汽车文化爱好者的信息流动平台，他不但构建了一个真实的汽车游戏的世界，更构建了一个热忱车迷所具有的虚拟生态的世界。可以想见的是，随着网络对战机能的开放以及对“home”的嵌入，一个赛车游戏背后所形成的虚拟社区的概念，也将改写家用机用户依靠互动和协作来拓宽游戏乐趣的多年习惯，而让他们展望到一个活生生的汽车世界。



以接近于成品游戏的价格来发售这样一款“体验版”，看起来似乎是没有道理的。但是时至今日，游戏传统的制作和销售渠道也在悄然发生着改变。序章的推出，不仅有为了ps32007年生存底线战略而提前登场的任务存在，对于其本身，更要通过实际消费者的运用来不断检讨和加强成品游戏的品质和社区互动环境的优越性。如果能够看清这个庞大的工程未来可能具有的面貌，我们其实是应该感谢这样一款超越自我的巅峰作品的提前面世了。

个人总结评价　完成度：8　影像冲击力：10　理念革新：9 投入度：9

世界街头赛车4

机种：Xbox360
厂商：MicroSoft（Bizarre）
发售日：2007年10月2日（北美）
首周销量：8.6万（欧洲）、0.77万（日本）
当前全球销量：42万



正如同《光环3》完成了锻造一壁高峰的历史使命一样，Bizarre也将象征Xbox360实力的赛车游戏推上了顶峰，并在无限的光辉中开始走上新的开发之路。《GT赛车5序章》面世之后，来自于不同阵营的fans频繁将两部优秀赛车作品进行对比，在各种各样不起眼的细节问题上争论不休。然而任何一个有机会冷静旁观两者表现的玩家，对于两者所达到的影像的素质孰高孰低，应该是不难做出判断的。

和POLYPHONY Digital执著于再现汽车每一个细节的认真程度相对应，《PGR4》对世界上十个主要城市的再现，也达到了惊人的程度，飞驰在如此熟悉和真实的街景之中，除了要感激机能大幅进化带来的表现力以外，厂商对游戏仿真程度的投入和用心，也达到了无以复加的地步。在易上手的程度上，《PGR4》是比《GT赛车》系列更容易掌握的，速度感的控制和操纵的张力都非常到位，而且以牺牲有限的的场景清晰度为代价，搭载了《GT赛车》所忽略的车损系统，同样使该作在投入感方面达到了完全不亚于后者的高度。另外，虽然





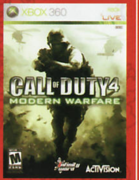
BiZarre并没有POLYPHONY Digital那样抱着一个再现汽车虚拟社区的野心，但便利的线上对战和交换系统，以及极具个性张扬特质的拍照上传系统，同样见证着网络互动对于当今竞技类游戏的重要性。

传言Bizarre下一个开发计划是赛车版的“007”，虽然我们无法确定其真实程度，但是《PGR4》的超高完成度也使我们有理由相信，下一作过高的起点也使这些狂热的开发者，不得不留有思考探索的时间和空间。

个人总结评价　完成度：9 影像冲击力：9 理念革新：9 投入度：9

使命召唤4 现代战争

机种：Xbox360、PS3、PC
厂商：ACTIVION
发售日：2007年11月5日（北美）
首月销量：157万（Xbox360-北美）、44.4万（ps3-北美）、52万（xbox360-欧洲）、38万（ps3-欧洲）
当前全球销量：250万（Xbox360）、98万（ps3）



如果不做任何细节的比较，那么《使命召唤4》将是次世代至今为止演出效果最突出的游戏。正如同玩家无法想象山内一典对汽车狂热达到怎样的程度一样，人们无法理解是对战争怎样的痴迷者才有可能创作出如此一道游戏中的战争视觉大餐来。

这个游戏改写了以往战争题材fps乃至所有游戏只能通过战场效果来突出战争氛围的局限，多角度的参与战场的方式，上天入地的视角改变，甚至是深刻体会受害者行刑前的最后印象，这个游戏已经将玩家的视觉刺激提高到了无以复加的地步。除了一气呵成通关之后，你会发出对游戏流程长度稍嫌不够的不满以外，这部作品完全调动了你视觉、听觉的全部神经，可以这么说，即便是好莱坞那些出类拔萃的战争大制作中，能够与这部游戏在传达视觉冲击力效果上相提并论的，都为数不多了。深究游戏操作方式的话，基本上还算是来自于传统的战争fps，但是只有机能强大的次世代主机的支持，才能将如此震撼的视觉体验代入到游戏中来。而除了视觉以外，不停变幻的角度，每个关卡侧重点不一的进行方式使整个游戏都在绝无冷场的爆棚效果中前进，对于内在节奏和张力的把握，几乎达到了巅峰动作影片《石破天惊》的高度。而且《使命召唤4》的网络对战延续了爽快淋漓的高速节奏，在live对战榜上的表现一度威胁到《光环3》和《战争机器》的地位。如果硬要列出这一作的缺点，那就是完全不加以控制的演出效果之下，单机流程会显得更短，也使玩家等待下一作的心更为焦急。

ACTIVION与BLIZARD合并之后，《使命召唤5》和《吉他英雄4》被立即公布，可见这家世界第一规模的软件厂商新贵是如何看重这两个成功品牌的潜力。有传闻说5代将要回归二战的世界，但是这一代过于肆虐的表现让人无法想象，回到二战之后的《使命召唤》，还怎么可能再铸全新的高度？

个人总结评价　完成度：10 影像冲击力：9 理念革新：9 投入度：10



↑本作由二战改为描写现代战争，玩家们一开始可能有点不习惯，但最终还是被游戏品质所吸引。

刺客信条



机种：ps3、xbox360
厂商：UBI SOFT
发售日：2007年11月13日
首月销量：98万（Xbox360-北美）、37.7万（ps3-北美）、46万（Xbox360-欧洲）、45万（ps3-欧洲）
当前全球销量：250万（全平台合计）

也许在接触过该作后，几乎所有的玩家多多少少都会显出对游戏内容缺乏变化的不满，但是有一点可以肯定的是，《刺客信条》是2007年度乃至整个次世代主机游戏内，利用话题炒作达到惊人市场业绩的最成功作品。该作的成功，不但将日趋明显的制作人包装体制推到公众面前，同时还达成了令育碧避免被EA收购的历史奇迹。

从游戏初期公开开始，玩家们对于这款游戏的期待完全来自于中世纪的神秘和刺客的魄力，实际游戏的科幻背景既是准备下的一个惊喜，同时也暗示着这部作品长远开发的野心和对自身系统信心不足的体现。《刺客信条》最突出的效果是完全再现了一个活生生的中世纪城市，并且能够让玩家以“观光者”的角度得到徜徉广阔假想世界的机会。其实考察一下育碧已出和将出的两个瞩目游戏如《火影忍者》和《分裂细胞5》，我们不难发现有将这套引擎广泛使用的商业目的的存在。和《火影忍者》类似的是，在玩家为这个虚拟世界感到目眩神迷的同时，对游戏系统深入的体验是远远不够的，自由的互动环境之下其实可以设置更多的分支项目，即便是不够丰富的系统如果能够很凝练将剧情递进的层次感良好地结合，那么对于要开发为三部曲的系列作品来讲，也有了最起码的心理预演和期望值。育碧目前宣布此作的销售目标将要调高到500万以上，但是略显单调的游戏内容令人很难相信，在初期的话题性和美女制作人形象效应退热之后，是否有足够的口碑吸引后续加入的玩家呢？

当游戏主机面临着表现力和表现样式产生剧烈变化的时代，概念化的表面作品也总是难以避免。在商业上，《刺客信条》是完全成功了，但是对于游戏制作理念本身，育碧在目前屡获佳绩的几个新生系列的支持下，应该将更多的心思投入到游戏本身的耐玩和趣味的挖掘上来。

个人总结评价　完成度：8 影像冲击力：8 理念革新：8 投入度：7

神秘海域 黄金国的秘宝



机种：ps3
厂商：SCE（NAUGHTY DOG）
发售日：2007年11月16日（北美）、12月6日（日本）、12月7日（欧洲）
首周销量：3.5万（北美）、1.5万（日本）、8.3万（欧洲）
当前全球销量：40万

毋庸置疑，在《GT赛车5序章》面世之前，《神秘海域》将是到目前为止次世代游戏中画面效果最出类拔萃者。除了被戏称为“显卡危机”的PC究极大作《CRISIS》之外，《神秘海域》对于自然环境的表现，对于光影效果和物理质感的表现，达到了最新的高度，这款游戏的存在，在某种程度上宣告了CG影像运用可以告一段落，同时，超高的画面素质也是检讨高清现实器材真实效果的利器。虽然到达高清游戏时代以来，很多次世代游戏都能让旁观者长久驻足，但能够令操作者和欣赏者长久陷入到对美丽场景的沉迷中，《神秘海域》做出了最佳的典范。

最难能可贵的是，在SCE几个力推得第一方作品过度流于表面概念化的同时，这款游戏在内容和趣味性的控制上也显示出了“顽皮狗”成熟的经验和稳定的发挥。解谜和战斗所占的比例基本保证了平衡，较好地调节了玩家的兴奋点，穿插在过程中的越野追逐战和摩托艇狂飙所带来的刺激也更好地调动了玩家的情绪。尤其难能可贵的是，在第二次驾驶摩托艇的流程部分，瀑布落差所形成的水流阻力也很真实地被表现出来，而这在以往的游戏中，除非是单纯的水上竞速游戏，不然瀑布和水流一般都只是作为环境的补充和点缀。在游戏后期，当玩家可能对过多枪战产生雷同感觉时，怪物围攻的适时加入又再度调动起玩家的紧张情绪，从而使游戏的节奏总是被左右在兴奋点之上。

在游戏推出前期，大量的宣传攻势中开发者透露出会将该作系列化的构想，而从7个小时左右的长度来看，确实如其所言，很多想法也尚未来得及加入到成品游戏中去，我们可以想象到，在续作中一定还有更多想象力发挥的余地。同时有赖于“顽皮狗”的制作经验，对游戏气氛张弛有度的调节，会让玩家忽略实际上游戏内容还不够丰富的事实，正好是在将要产生重复感过多的时候，游戏在一连串紧张的战斗中结束，从而留下一个良好的印象。

2007是索尼多灾多难的一年。不但主机和软件销量全面垫底，而且投下极大力度的几款第一方作品均未获得预期的回报。我们不安的看到，即便像《神秘海域》这样的高素质游戏，初期的成绩依然非常惨淡，但是在最近两周的欧洲及北美软件销售榜单上，该作不降反升的排名证明了自己的口碑和潜力(三个地区的销量统计该作第二周销量全部超过首周，并且还有保持和小幅上升的趋势)，也使制作者和玩家得到一定程度的安慰。

个人总结评价　完成度：8 影像冲击力：10 理念革新：8 投入度：9

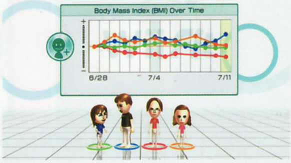
Wii Fit



机种：Wii
厂商：Nintendo
发售日期：2007年12月1日
首周销量：26万
当前全球销量：52.7万

将这部看起来完全不像游戏的游戏作为这篇盘点的压轴之作，是因为该作已经完全颠覆了既有的游戏样式。你根本无法准确判断，《Wii Fit》究竟应该归类为哪类软件。健身模拟？休闲游戏？还是一个运动器？

如果说《Wii Sports》的成功还只是将过去体感街机的理念结合作为标配的体感控制器，而使家用机用户尝试到异质的简单快乐的话，《Wii Fit》却真正能够吸引过去与游戏完全绝缘的人群。科学的测定和锻炼指导，使玩家的游戏世界从来没有获得过如此健康的体验；而在游戏界面种种设置上的亲和力也完全体现出任天堂多年来在游戏人性化方向上积累下的无人可比的经验来。无论现今不断膨胀的游戏市场是否威胁到电影市场的地位，比之于电影和流行音乐，游戏过去所能影响到的人群范围还是远远比不上后两者的。我们没有任何理由不感激任天堂，没有任何理由不感激宫本大神和他创造的全新健康休闲游戏的世界，正是他们使游戏成为部分地域不分年龄的地球人的共同话题。



实际上，平衡板的压力感知机能和遥控器的六轴感应一样，原理是再也简单不过的。然而，出色而充沛的想象力，却总能让任天堂的游戏化腐朽为神奇，以一化十，以十化千的展现出游戏趣味的多样性来。在《Wii Fit》里，所有的锻炼项目实际上你都可以找到更省力的方法去降低体力消耗的程度，但是这款游戏所标榜的健康主题会唤起使用者自觉投入的态度，将锻炼看作是奖励而非磨练。根据得分积累而逐渐开启更多项目也只是对于传统游戏追加要素的活用，但锻炼者自我成就认定的心理成效也远比除数字外什么都不能得到的传统游戏来的更大一些。更重要的是，任天堂几十年如一日，只关注于纯粹游戏带来的直感的乐趣和对玩家的单纯的感染，就好像一个与世无争的童话世界，纵然缺少发人深思的人文内核，却能够最大限度地连接到玩家的投入和对纯粹乐趣的认知度上。因此，每一代任天堂的主机，无论业绩是否占先，强大的第一方游戏市场份额都永远是第三方难以企及的目标。



个人总结评价　完成度：10 影像冲击力：7 理念革新：10 投入度：10

后记：

由于篇幅所限，加上今年年末游戏软件的大爆炸阵势，难免使这篇盘点挂一漏万，忽略无数优秀和重要作品的名字。作为一个全平台用户，有机会接触到所有的优秀游戏作品既是一种福气，也是一场时间灾难，工作相对自由的笔者比之一般的学习者和工作者每天已经有了数倍的游戏时间，却依然来不及将更多的佳作进行深入体会，部分游戏未细致研究而产生的浅薄认识也一定会存在，请阅读这篇文章的朋友体谅。

也许2007年并不是这一世代游戏形态定型的一年，然而对处于用户分布和市场侧重点过渡时期中的游戏厂商来讲，制作理念的过于前卫或者过于保守都会使他们受到不同的挫折。游戏理念时代化的扬弃和进步需要无数的试验者来铺平道路，也许其中很多制作者都没有得到应有的市场回报，但是我们还是要感谢这个产生理念变化和更替的时代，让我们有机会从日渐疲劳的制作者手底，领略到更多思路活化的作品。

注：由于销量数据来源有异，本文所列销量仅供参考，并且统计时到截稿日（12月20日）为止。

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

2008年02月上
旬刊
创刊时间1994年
定价9.8元

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

2007年终总力策划

超大特报 / 人气攻略



新作冲击 电击附录

动作大作《恶魔猎人4》售前解剖
●《失落的奥德赛》精彩结局欣赏/永远的毁灭公爵归来！

固定栏目&特色专栏

本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜 ■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/乔沛/刘浩
■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn
■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187
■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

封面主题「梦精灵2」



VOL.222 游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道已汇于此！

游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



SCE公布了与《恶魔猎人4》同时发售限定版PS3套装的消息。

L5 Games工作室设立 原Blizzard成员加盟



本刊讯 韩国Gravity公司于当地时间12月7日正式公布了在美国加利福尼亚州圣马蒂奥（San Mateo）成立新游戏开发工作室“L5 Games”的消息。Gravity同时宣称，该工作室目前正在开发三款游戏新作，但新作的具体内容目前还未公开。

消息中称，“L5 Games”设立于今年10月，是Gravity北美分公司Gravity Interactive的100%资本支持下运营的子公司，一大批曾经在原Blizzard工作过的游戏开发人员进入了这家公司。原Blizzard北美公司的布拉德·玛森（Brad Mason）就任“L5 Games”的CEO，同样隶属于原Blizzard北美公司的企划制作人冈村道雄（Okamura Michio）、游戏设计师埃里克·塞克斯顿（Eric Sexton）、编程设计师凯利·约翰逊（Kelly Johnson）等大约20名成员也同时加入。Gravity的北美公司Gravity Interactive原本以游戏发行作为主业，这次有了来自著名厂商旗下的精英开发力量加盟，可以算是获得了强大的援军。

不过，这些成员并不是从Blizzard直接来到“L5 Games”的。在进入“L5 Games”之前，这些游戏开发人员原本在游戏开发公司U.I Pacific Games（原Hyboreal Games）就职。U.I Pacific Games在韩国成立了子公司，正准备正式作为游戏开发工作室展开业务，却遇到了主要出资方China Cyber Port撤资的事态，活动实质上陷入停滞。本次编入Gravity Interactive旗下，实际上是对这支游戏制作力量的重新改组。随着开发力量的全盘接管，这个团队将负责全新游戏作品的开发工作。

Blizzard（暴雪）是著名的网络游戏开发与经营公司，旗下的RTS游戏《星际争霸（StarCraft）》、MMORPG《魔兽世界（Warcraft）》在包括中国在内的世界各国都拥有极高的人气。在韩国，这些作品的情况也大致相同。目前，韩国的大型游戏厂商基本都在北美拥有分公司，NC SOFT有包括ArenaNet在内的4家公司（ArenaNet、Carbine Studios、Destination Games、Spacetime Studios），Webzen有Red 5 Studios、Hanbit有Flagship Studios等等。这些分公司有的是合作性质，也有的是单纯的子公司，但一个共通点是“必定会有原Blizzard的成员加盟”。这也从一个侧面反映出了Blizzard对全球游戏业界，特别是网络游戏业界的巨大影响力。Gravity此次成立了新的游戏开发工作室，这对其自身业务种类的完善与经营效率的提高会起到很大的作用。

除了正式发布“L5 Games”成立的消息外，Gravity还同时在本次的消息中宣称，“L5 Games”目前正在开发三款全新的游戏作品。根据该公司的惯例，这些作品应该还是在PC平台上主打的网络经营类游戏。开发中的游戏内容目前还没有公开，但已经可以肯定，其中一款是结合了东方与西方风格世界观的MMORPG。开发中游戏的具体情报预计于2009年公开。

Gravity是推出了著名PC网络游戏《仙境传说（Ragnarok Online）》系列的韩国代表性游戏厂商之一。近年来，Gravity推出了《W Baseball》《Pucca Racing》《Body Check》等新作，但在韩国网游市场激烈的竞争之下处于苦战的局面。另一方面，其主力网游作品《仙境传说2（Ragnarok Online2）》登陆日本的相关运作又宣告延期，市场正待进一步拓展。本次，Gravity打出了“在北美成立游戏开发工作室”的新牌，这项举措会对其市场局面形成什么影响，目前还处在长期观望阶段。

事件 日本专讯

日本最大LAN聚会召开

本刊讯 日本公司am3近日召开新本刊讯 主营LAN的日本公司“成（NARI）”于12月15日至12月16日在东京秋叶原最大的建筑物UDX大厦中召开了大型LAN聚会“BIGLAN Socket 6”。很多关联企业和大批玩家参加了这场日本规模最大的LAN聚会活动。

LAN的全称是“Local Area Network”，也就是人们常说的“局域网”。所谓“LAN聚会”，就是参加者们将自己的PC或游戏机拿到聚会现场，举行局域网游戏活动，这种游戏形式也被玩家们称作“BYOC（Bring Your Own Computer）”。“BIGLAN Socket”是由“成”公司的“BIGLAN事业部”策划并召开的用户参加型活动，协办方有ASK、XNEWS和GoodPlayer.jp等。本次聚会是“BIGLAN Socket”的第六届，距离前一次举行已经过了一年半。



LAN聚会上最主要的活动就是利用参加者们用自行带来的PC及设备设置的“BYOC区域”进行游戏。本次聚会中，设置BYOC区域的玩家多达80名，达到上一届聚会的将近两倍，形成了前所未见的盛大光景。本届聚会除了规模变大之外，另一个主要特点是各种协办企业的宣传活动。其中一项活动是Game Yarou举办的FPS游戏《Sudden Attack》的竞技大赛，从日本全国128个队伍中胜出的4支队伍在现场进行了决赛。另一项活动是GoodPlayer.jp举办的“电子竞技斗技场STAGE3”，玩家们在《WarCraft3》《WARSOW》《旋光的轮舞Rev.X》等游戏中展开了竞争。

玩家们自由交流的BYOC区域中摆满了PC及各种游戏机，景色之壮观如同商业游戏展会。在整个会场内，最有人气的游戏作品是Valve的《Team Fortress 2》，这款游戏的内容火爆热烈，和聚会现场狂欢节一般的气氛非常相符。此外，有经营方参加的《Sudden Attack》也很受欢迎。将Xbox360拿到现场的玩家也不在少数，很多人都在现场体验刚刚发售的新作，还有玩家就《Forza Mortorsport 2》中自行编辑的车型展开交流。

在聚会现场热闹非凡的玩家交流活动以外，各种厂商在会场周围设置的展示台也吸引了很多参加者的注意。由于秋叶原电脑商品与电器商品集散地的特性，参展商们特地准备了各种新产品的宣传活动，其中既包括最新游戏PC的成品机型，也包括新型游戏键盘、游戏手柄等配件，甚至还有一些普通的家电产品。协办方之一的ASK还在现场展示了最新的PC专用游戏环境。这些展示台进一步显示出了这场大型聚会的商业价值。

“BIGLAN Socket 6”聚会举办了两天后圆满闭幕，主办方在闭幕致词中表达了将这项聚会继续办下去的意愿，但关于下一场聚会的具体日程目前还未明确。从本次聚会的整体情况上来看，“BIGLAN Socket”的整体规模在逐渐变大，并且形成了有效的商业互动氛围，或许可以成为今后游戏相关活动的一种借鉴。不过，本届聚会还存在各种活动同时召开所造成的管理混乱等情况，这是以玩家交流为主要内容的LAN聚会所存在的弱点。在今后活动的管理方面，厂商还要继续进行研究。

事件 日本专讯 《兔聚会》纪念活动召开

本刊讯 Ubisoft于12月6日在Wii上发售了小游戏合集类游戏《兔聚会·回归（Rabbids Party Returns）》。为了纪念这款游戏的发售，Ubisoft在东京台场的商厦“Venus Fort”中召开了发售纪念活动。

《兔聚会·回归》是2006年Wii推出不久时发售的游戏《兔聚会》的续作。前作的游戏类型同样是小游戏合集，也对应多人游戏，但其中通过交替手柄“轮流游玩”的游戏比较多。在这次的续作中，厂商收录了更多能让4个人同时游玩的游戏，以突出“多人同乐”的特点。据Ubisoft的市场部门负责人介绍，在前作的小游戏中，FPS和音乐类型的游戏比较受欢迎。因此在这次的续作中，这两种类型的小游戏得到了进一步强化。本作中的FPS游戏并不是那种肃杀的战场，而是发射吸盘式子弹的搞笑对战，气氛非常轻松。本作中的音乐游戏则是由4个人各自用手柄负责一种乐器模拟乐队演奏，具有独特的魅力。本作中的小游戏一共有60种。在游玩之余，玩家还可以通过Wi-Fi查看自己的世界排名。

Ubisoft举行的发售纪念活动选在观光地的大型商厦中召开，除了本地的行人外，还吸引了很多海外游客驻足观看。宣传Girls扮成兔女郎形象为前来参加活动的人讲解游戏的内容与玩法，并与试玩者一同试玩游戏。除了游戏本身的宣传外，活动现场还设置了数家周边厂商的相关周边销售摊位。



←本作中的角色设定非常奇特，带有欧美设计师特有的黑色幽默。

特报 日本专讯 哆啦A梦声优代言游戏

本刊讯 TAITO于12月7日在东京秋叶原召开了NDS新作《Arkanoid DS》的发售纪念活动。曾经在动画版《机器猫·哆啦A梦》中为哆啦A梦配音的日本著名声优大山羡代作为嘉宾参加了纪念活动。

《Arkanoid DS》是1986年登场的街机游戏《Arkanoid》的DS移植版。本作的规则非常简单，玩家操作下屏中的反弹板左右移动，接住并反弹屏幕中的弹珠，将上屏中的方块全部击碎，游戏形式非常经典。《Arkanoid DS》除继承了街机的各种要素之外，还追加了新的方块及道具，成了原作的强化版本。本作中准备了多种模式，除了通常的“关卡模式”外，还有在已经通过的关卡中加入新条件重新挑战的“挑战模式”等。另外，本作还对应至多4人参加的联机对战。



长年为日本国民级动画角色“哆啦A梦”配音的老牌声优大山羡代作为嘉宾参加了本次纪念活动，并在现场对本作进行了演示。演示中，大山使用了通过控制反射板速度改变弹珠轨迹的娴熟技巧，在很短时间内连续完成了从A-1到A-5的数道关卡，精彩的表演获得了观众的掌声。演示之后，大山回忆起了自己当年接触街机版《Arkanoid》的经过。大山原本并没有进过街机厅，但在一次偶然的机会下和儿子的朋友一起在街机厅中玩到了这款作品后，当即对其产生了深刻的印象。“当初，我一直怀疑总泡街机厅的人都不好好工作，但从那以后，我自己也经常去逛街机厅，到处寻找这款游戏。”大山这样描述自己对《Arkanoid》的喜爱。此后，主办方还在活动现场举行了联机模式的试玩活动。

软件 日本专讯 《PATAPON》影像公布 奇特操作公之于世

本刊讯 SCE于近日公布了PSP游戏新作《PATAPON》的宣传影像。这款游戏将于12月20日发售，售价为4980日元。

《PATAPON》是SCE推出的一款新感觉音乐动作游戏，画面风格特殊，角色形象带有“剪纸”色彩，整体气氛令人联想起SCE以前发售的休闲游戏《LocoRoco》。本作为PSP的4个按键设定了独特的音节，□代表“PATA”，○代表“PON”，△代表“CHAKA”，×代表“DON”，按照“大地的节奏”按下相应的键，就可以形成非常有趣的乐曲，引导小型生物“PATAPON”前进，完成各种关卡。



在本次公开的影像中，背景音乐是一段太鼓类的打击乐，“PATAPON”根据音乐而作出各种动作，感觉非常独特。对音乐游戏有兴趣的人不妨关注一下本作。

特报 日本专讯 《朱红之主》实测开始 卡片新作正式亮相

本刊讯 SQUARE·ENIX推出的原创街机卡片游戏新作《朱红之主》于12月7日开始在东京一些店铺中进行实机测试，引来了很多卡片爱好者前往参加。



《朱红之主》是SQUARE·ENIX首次推出的原创街机卡片游戏作品，由于强大的执笔作家阵容和加入了RPG要素的独特系统而受到广泛关注。这款游戏每玩一次的费用是300日元，每玩一次，玩家都能从机台的出卡口处获得一张卡片。本次开始实测的版本中共有“系统解说”“对战”“剧情”等模式。进入游戏后，玩家首先要在机台的读取盘上摆开玩家卡片和使魔卡片，操作时既可以直接移动卡片，也可以通过机台左侧的摇杆整体移动所有角色。双方在阵地上进行对攻，先将对方阵地上3片被称作“炼金石”的区域压制就能取得胜利。游戏的操作并不复杂，但技巧多样，很适合卡片爱好者们进行研究。目前，这款游戏正式运营的时期还未公布。

12月6日

●ATLUS公布了Wii游戏《墨丘利神之杖·新血》日版的发售信息，这款NDS《超执刀·墨丘利神之杖》系列的家用机版续作将于2008年1月17日发售，价格为6090日元。本作延续了系列“救死扶伤”的主题，利用Wii的独特手柄在家用机上实现了“手术体验”的游戏形式。



●SCE发布了将于12月20日发售的PSP游戏《PATAPON》的宣传影像，影像中介绍了这款游戏的独特操作形式。（请见本刊详细报道）

●Ubisoft在东京举行了Wii游戏《兔聚会·回归》的发售纪念活动，活动现场除了由展示人员对游戏进行解说外，还设有各种相关周边的销售摊位。（请见本刊详细报道）

12月7日

●TAITO在东京秋叶原召开了NDS游戏《Arkanoid DS》的发售纪念活动，曾经在动画版《机器猫·哆啦A梦》中为哆啦A梦配音的著名声优大山羡代作为嘉宾参加了纪念活动，并对这款经典街机游戏的移植作品进行了现场演示。（请见本刊详细报道）

●SQUARE·ENIX正式开始在东京的游戏厅中对其即将推出的街机卡片游戏《朱红之主》进行实机测试。吸引了很多卡片游戏爱好者前往参加。（请见本刊详细报道）

●微软开始在Xbox360赛车模拟游戏《Forz Motorsport 2》中提供新车型的网络付费下载，本次放出的车型有11种，包括早年的名车以及今年刚刚推出的法拉利599 GTB Fiorano等新锐车型。



●SCE在《GT赛车5序章》的电视广告中放出了日产公司新车型NISSAN GT-R的实际影像。目前这款新车的官方宣传尚未开始，实际上等于靠游戏进行了前期代言，这种做法在汽车业界中是并不多见的。由SCE本社发行的PS3赛车游戏《GT赛车5序章》已于12月13日发售，价格为4980日元。

12月8日

●EA在东京与名古屋召开Wii和NDS游戏《我与模拟小镇》的现场体验活动，到场的玩家在两种主机上实际试玩了这款游戏，还拿到了特制的小礼品。

回顾《最终幻想Ⅶ》的十年

——SQUARE·ENIX制作人北濑佳范、野村哲也访谈



《最终幻想Ⅶ》（下文简称FF7）可以算是FF系列当中引起话题最多的作品之一。当年，这款游戏在PS上的原作成为FF系列表现手法的重大转折点，后来，它又形成了一个独特的系列品牌，不断给FF爱好者们带来新的震撼。这篇访谈采访了FF7制作人北濑佳范和设计师野村哲也，这两位SQUARE·ENIX的知名游戏人将为大家简要回顾一下FF7这10年间的历史。

经历诸多命运决断的FF7

——关于10年前FF7的发售日（1997年1月31日），您现在还留有印象吗？

北濑■那是我们的游戏第一次采用在便利店中销售的形式，我感到非常紧张。“便利店真的会卖它吗？”我抱着这样的想法开车逛了好几家便利店，然后就发现：“啊——有，有。”那时候我确实有一点感动，同时也感到了安心。

——那是FF系列作品第一次在PS上发售，对于在新硬件上制作游戏，您是否感到有什么不安呢？

北濑■开发途中可以说是不安与挑战的连续。关于将角色做成3D的，公司内部存在赞否两论。那时候的技术还没有现在这样发达，导入3D技术，就势必意味着将迄今为止培育的2D的致密表现全部舍弃。如果使用最新的技术，就必定有一些不得不妥协的地方。为了让动作变得更加流畅，手就必须做成简单的正方形，表情变化也无法很好地表现……即使这样也要3D化吗？那时候真的很苦恼。

——即使是在PS上发售，当初也有过使用2D点阵绘图来开发的方向吗？

北濑■是的。但是，为了活用PS的描画能力，我们最后还是选择了在心情表现上还比较困难的3D画面。我相信“这一定会成为将来游戏的基础”，并经历了很多堪称命运性决断的瞬间。

——具体来说都有哪些地方呢？

北濑■使用CD-ROM作为媒体后，游戏中无论如何也会出现读盘时间。如果读盘时间过多过长，就会使玩家感到疲劳和厌倦，因此我们尽力将游戏中的读盘时间短缩到了极限。另外，在CG影片和游戏部分的切换上，我们也为了免除不协调感而下了很大的功夫。当然，对于这些努力，一般玩家可能不会有太多的感觉。（笑）我给不太懂游戏的父母讲解这些时，他们也不太能够理解。（笑）不过，我们确实将很多以前游戏中没有做过的事全部编织进了这款作品当中。

——然后从结果上看，这部作品确实成了后来游戏的基础。

北濑■我们后来能够挑战《最终幻想Ⅶ·少年归来》（下文简称AC）这样的影像作品也是因为有了FF7最初的3D基础。我认为这部作品在其中起的作用非常大。

被爱好者们填补的空白十年

——从AC开始的众多FF7相关作品是否是为了实现FF7所没有表现出来的东西而进行开发的？

北濑■不，并不是这样。在我自己心中，FF7作为一款游戏作品已经完结了。只是，在关于制作影像作品的项目中，我们在思考作为原型的题材时，觉得还是FF7比较可靠。在公司的制作组中，也有很多将FF7当成“原点”的人。大家对这款游戏的感情都很强烈。

——10年这样一段时间没有形成很大的空白吗？

北濑■说实话，我们对于这一点确实感到过不安。不过在这10年间，互联网得到了普及，我试着登录上那些爱好者网站之后，确实对有如此多的人在支持着FF7一事感到惊奇。可以说，这10年的空白被那些不想忘记FF7的爱好者们弥补掉了。在我不知道的地方，FF7一直存活着。因此，当我们开始进行FF7关联作品的开发时，爱好者们的感情在我心中形成了颇为沉重的压力。当然，它也成为了非常好的原动力。随着关联作品系列的推出，FF7的世界被再次拓宽，这都是托众多爱好者们在这10年间始终支持的福。如果大家今后也能继续关注FF7这部作品，我们会感到非常高兴。

游戏中的表现比画稿更重要

——对于野村先生来说，克劳德是一个怎样的角色呢？

野村■克劳德是我画的作品中第一个被公开使用的主人公，因此现在的我总是不知不觉地将其当成“作为基准的角色”。每次画新角色的时候，我都会想到“这个角色和克劳德相比怎么样？”随着时代的变化，作品的变化，克劳德的形象可能会发生微妙的变化，但基本上还是个感觉始终如一的角色。

——作画的时候有没有什么特别注意的地方？

野村■克劳德的性格并不是特别明朗，我很关注这一点，特别注重嘴部的表现。克劳德基本上不开口，也不笑。（笑）扬着头的画面应该也比较少。

——最初的设计就具有这样的感觉吗？

野村■在FF7的大纲还没有定下来的时候，克劳德的发型是背头，比现在的形象显得成熟。但是，随着剧本逐渐确定，克劳德的形象被逐渐少年化……这样一来，背头的发型无论如何也产生不了亲近感。这时我想自由地画一次试试，完成的就是现在的克劳德。我立刻就觉得这个形象非常合适。

——野村先生绘制角色时最重视的是什么？

野村■我自己画的质量其实无关紧要。如何让做出的角色在游戏中漂亮地动起来这一点要重要得多。如果只是想画插画，我没必要进入游戏业界。“想做有趣的游戏，为此而描绘角色”，这样的感觉比较强烈，我最重视的也是这一点。

关于FF7的关联作品

——FF7关联作品企划的提出有过什么样的过程？

野村■对于我来说，北濑对我提出这件事就是契机了。那时候我还带着“啊？真要做吗？”的心情。

北濑■那时，公司里制作CG的开发组推出影像作品的呼声非常高。我想，既然要做，就做FF7吧。然后，我就去找写剧本的野岛和野村商量，这就是企划的开端。

野村■提出这种事情的基本都是北濑。就算到现在，他也经常说起“那款作品要不要再做一回”什么的。（笑）当然，在此之后，关联作品系列就被提出了。以前我们也有过几次关于FF7的企划，但总是有种“不太好碰”的印象，不过这次北濑提出要做，野岛拿出的故事大纲也非常吸引人，最后就决定试着开发了。最初故事中的登场人物很少，只是记述了一些蒂法和克劳德的平凡生活，然后接到了艾莉丝的传言就结束了，时间只有短暂的20分钟左右。但后来我们想，既然要做，还是应该做娱乐性更强的东西，就成了现在大家看到的AC。不过，作品的基本概念是从一开始时延续下来的。特别是最后一幕，与野岛当初所写的提纲没有什么不同。

——顺便问一下，有没有今后继续制作AC这种影像作品的想法？

野村■影像作品还是想做的，只不过现在正处于忙不过来的状态，新的企划也无暇提出。当现在的工作告一段落后，我还是想做影像，但那是什么时候，将以什么形态制作，现在还无从得知。

北濑佳范



从《最终幻想Ⅴ》之后，几乎参与了系列所有作品的开发，《最终幻想Ⅶ》开发时担任了制作人，带领开发组采用全新的3D技术绘制画面，使系列完成了表现形式上的飞跃。最近正在参加《最终幻想ⅩⅢ》的开发，继续着自己的游戏制作理念。

野村哲也



从《最终幻想Ⅶ》开始，负责过SQUARE·ENIX很多人气作品角色设定工作的著名游戏设计师，在设计工作以外还担任《王国之心》系列的制作监督。作品中的形象带有强烈的流行气质，《最终幻想Ⅶ》中的克劳德成为系列中经典的人气角色。

特报 日本专讯 《传说》系列销量突破千万

本刊讯 BANDAI NAMCO GAMES（NBGI）于12月11日宣布，截止到12月6日，该公司在各机种上推出的《传说》系列全球合计销量已经突破了1000万套。在地区间销售比率方面，日本国内为87%、北美为8%、欧洲为3%、亚洲地区为2%。

如今已经为广大游戏爱好者们所熟知的《传说》系列始于1995年12月15日在SFC上发售的《幻想传说》。这个系列凭借著名插画师猪股睦美与藤岛康介绘制的人物设定，Production IG制作的动画，以及声乐派的主题歌等优秀的表现要素获得了很多游戏爱好者的支持。到2007年12月6日发售的最新作《纯真传说》为止，这个系列已经发售了20部作品，是名符其实的长年品牌。除了家用游戏主机之外，这个系列还推出过Windows上的大型多人在线式网络游戏《永恒传说在线》（目前官方服务已经终止），以及手机游戏、小说、动画、漫画等多媒体作品。



↑系列最新作品刚刚推出不久。

对于本次公布的销量纪录，NBGI副社长兼产品制作本部长鹈之泽伸表示："《传说》系列能够在十二年的漫长时光中一路走下来，并且达成这样的纪录，都是托喜爱这个系列的用户们的福，我在此表示深深的感谢。《传说》系列在这十二年中一边积累制作经验，一边构筑起了宏大的世界观。目前，PS2的《命运传说·导演剪辑版》和Wii的《仙乐传说·拉塔托斯克的骑士》等作品已经列在发售日程之内，我们会陆续创造出能使玩家感动的作品，还请大家继续期待。"

据官方统计数据，在《传说》系列历代作品中，销量最高的是于1997年12月23日在PS上发售的《命运传说》，累计销量为113万9千套。

事件 日本专讯 《MPO+》日本决赛举行

本刊讯 12月15日，KONAMI分别在日本东京的Escorter青山会馆与大阪的TB会馆中举行了PSP动作游戏《合金装备OPS+》全国大会的决赛。

在先前的预选中，1296名玩家在11月26日到12月1日这6天中，以东西日本两赛区划分的形式展开角逐。最终，两个赛区各有6名选手杀进了决赛。12月15日当天，杀进决赛的选手齐聚一堂，为最强宝座展开最后的争夺。决赛大会分成两个部分，首先，东西赛区的6名选手先分别进行一场6进3的"地区代表决定战"，然后，两赛区胜出的3名选手再通过网络进行最后的对决。

第一阶段的"地区代表决定战"在"模拟战模式"中进行，每局5分钟，共进行两局，根据得分判定胜负。为了夺取更高的分数，两赛区的选手们在这一阶段的比赛中都采取了短兵相接的策略，基本上是微操技术间的抗衡。其结果，两赛区各有3名选手进入了决赛圈。

最后的决赛采用的模式与"地区代表决定战"相同，场景是"Ghost Factory"，比赛时间10分钟，一局定胜负。在这场生存竞争式的游戏中，如何保存自己，更有效率地取得分数是胜利的关键。最终，一位东日本赛区的选手凭借稳定的技术与良好的心理素质在中盘逆转了原本排名在前的选手，获得了冠军的殊荣。比赛后随即举行了颁奖仪式，夺取冠军的选手获得了PS3等奖品。


←经过6天的激烈角逐，顶尖高手们终于走上了决赛的舞台。

特报 日本专讯 《MHP2G》新动向 将预先举行试玩会

本刊讯 CAPCOM于12月14日发布消息称，将于2008年2月9日和2月10日两天在东京品川的"Inter City会馆"召开《怪物猎人Portable 2nd G》的先行体验会。

《怪物猎人Portable 2nd G》是PSP史上第一部销量过百万的日版游戏《怪物猎人Portable 2nd》的扩充版，收录了新的场景、怪物、任务以及"朋友猫"等新要素。本次招待会预计邀请1600名玩家参加，2008年2月9日的体验会分为三场，2月10日的体验会分为两场，每一场都采取依照现场工作人员指示轮番进行试玩的方式进行。体验会上体验的内容包括单人狩猎以及四人一组联机挑战新任务，每名试玩者试玩的时间大约为15分钟。

本次体验会的参加者采取网上抽选的方式选出，征选在《怪物猎人》系列官网的特设区中进行，应征时间为2007年12月14日至2008年1月15日，抽选结果将于2008年1月15日前后揭晓。



软件 日本专讯 《星海传说》影像放出 展示掌机版新要素

本刊讯 SQUARE·ENIX近日发布了将于2007年12月27日在PSP上发售的RPG游戏《星海传说1首次出发》的宣传影像。

PSP游戏《星海传说1首次出发》是根据原ENIX于1996年7月19日在SFC上发售的RPG作品《星海传说》开发而成的重制版。由于《幻想传说》小组参与了《星海传说》SFC版原作的开发，《星海》在系统上与NAMCO的《传说》系列有很多相似之处，只是在世界观构筑上采用了科幻题材，形成了与《传说》系列最大的不同点。PSP版《星海传说1》将原作中的事件情节全部语音化，对战斗画面进行了翻新，还加入了全新的角色。此外，这款作品中还收录了由Production IG重新制作的事件动画。本次公布的官方影像对游戏的世界观进行了简要介绍，还介绍了一部分角色、事件以及"Private Action"等系统中的新要素。



12月9日

●微软在日本东京的青山螺旋会馆召开了Xbox360发售两周年纪念大会，并同时召集《光环3》的玩家，举办了"《光环3》日本冠军决胜大会"。一些日本演艺界人士作为嘉宾参加了本次纪念大会。（请见本刊详细报道）

12月10日

●SQUARE·ENIX公布了将于PSP上发售的《星海传说1首次出发》的宣传影像，对游戏的基本内容进行了介绍。（请见本刊详细报道）



●From Software公布了正在为PS3和Xbox360开发新作《装甲核心for Answer》的消息，预定发售时期是2008年3月，价格为7140日元。据称，这款游戏对应至多8人参加的网络对战。

12月11日

●BANDAI NAMCO GAMES宣布，截止到12月6日，该公司在各机种上推出的《传说》系列全球合计销量已经突破了1000万套，各地区销售比率为日本国内87%、北美8%、欧洲3%、亚洲地区2%。（请见本刊详细报道）

12月14日

●SEGA在东京银座的"品博馆TOY PARK"开设了新娱乐设施"SEGA儿童卡片博物馆"，专门经营《甲虫王者》等面向儿童用户群的街机卡片游戏。

●SQUARE·ENIX发表消息称，该公司于2007年11月22日发售的NDS版RPG游戏《最终幻想Ⅳ被引导者》在日本国内的出货量突破了100万。

●CAPCOM发布了将于2008年2月9日和2月10日在东京品川的"Inter City会馆"召开《怪物猎人Portable 2nd G》先行体验会的消息。（请见本刊详细报道）

12月15日

●KONAMI在日本东京与大阪同时举行了PSP动作游戏《合金装备OPS+》全国大会的决赛，从1296名选手中杀进决赛的12名强者在激斗之后决出了"最强"的宝座。（请见本刊详细报道）



←决赛会场前的告示牌突出了作品独特的色彩。

业界的声音

——关于发展的讨论

NDS每五秒卖出一台



“NDS销售完全没有减速的迹象。对于核心玩家和边缘玩家双方，NDS都能完美地作出对应。这种人气会在2008年得以继续是毫无疑问的。”

——任天堂美国公司市场及公关业务高级副总裁乔治·哈里森近日在媒体上公开表示。发表中同时称，在家用游戏机种中，NDS是今年北美销售情况最好的一种。从2007年1月到2007年11月30日，NDS在北美的销售量已经超过了600万台，平均计算下来，每5秒钟就有一台NDS主机被用户买走。NDS从2004年发售以来，北美地区的销售数量逐年递增。乔治·哈里森认为，这种势头将在2008年中进一步提高。另一方面，任天堂的台式主机Wii在年末时销售状况也很良好，但一直没有摆脱供货不足的状况。任天堂今年年末准备在主机销售上如何调整策略，现在还无从得知。

任天堂并未忽视环保

“任天堂对绿色和平组织的报告感到非常惊讶。我们在不使用危险物质及原料回收再生等方面遵守了所有的规制，任天堂商品全都是按照世界级标准设计的。为了使任天堂制品能够遵守各种关于有害化学物质的规定，任天堂制定了绿色供应标准，并要求所有的供货商在供货中严格执行这一标准，控制制品的质量。”

——任天堂美国公司的发言人近日在著名网络媒体上发表了对绿色和平组织关于任天堂企业环境问题调查报告的回应。11月末，著名环境保护团体绿色和平组织发表了针对世界上各种大型生产商制品的有害物质含量评价报告，在这份报告中，任天堂公司在10点制的评价中获得0分，名列榜单倒数第一。任天堂对于这份报告高度重视，除了迅速在大型媒体上公开进行反驳外，还公开了公司内部关于环保措施的一系列规定细则与实施数据作为证明。任天堂当前的主要产品都以“家庭”作为宣传方向，制品的安全性在品牌形象上至关重要。因此，面对环境保护组织的责难，任天堂必须立即做出反应。至于任天堂的制品是否真正存在环保问题，还需要等待进一步的报道。



欧洲游戏人更有创造性

“欧洲有很多比北美同行更富于创造性的游戏设计师。比起寻找新机会来，美国人更热心于赚钱。不进行挑战的话，失败也会变少——但是，他们也能做出像《横行霸道》这样的优秀品牌。欧洲有很多非常棒的游戏设计师，他们对少许文化差异，少许不同的事情都会进行挑战。”



——美国EA公司负责与外部开发商进行联系与合作的部门EA Partners的负责人尼克·布朗日前在接受媒体采访时说。近日，EA刚刚发售了由德国开发公司Crytek开发的PC游戏《Crysis》。Crytek融汇了来自各个国家的游戏制作力量，能够使用27国语言开发游戏，这令尼克·布朗感触很深。尼克认为，不仅仅将视野局限在单一的地区，而是广泛吸收来自世界各地的制作经验，对于游戏开发的发展非常重要。

跨国合作依靠文化沟通



“日本人和韩国人虽然外貌特征相似，但语言与文化都不相同，相互间会产生很多误解和麻烦。虽然很多人认为向韩国引进游戏最好的办法就是日本和韩国直接联营，但我认为当中必须有对双方的文化和双方的问题都很了解的人在才能顺利进行。如果语言、文化与习惯不同，之间就会产生各种摩擦，这就是直接联营总是不能顺利进行的缘由所在。”

——CAPCOM韩国公司总裁Kang Jin-Koo近日在与记者的访谈中说。CAPCOM韩国公司是2007年5月刚刚成立的年轻公司，规模很小，主要业务是为CAPCOM旗下的作品在韩国寻找代理伙伴。目前，韩国玩家们要求《怪物猎人Frontier》等新锐网游进入的呼声很高，当记者问及CAPCOM为何采取当前的发展方式时，Kang Jin-Koo总裁说明了上面的问题。目前，日本很多游戏公司都在寻找扩大亚洲市场范围的方法，但探索之路还很漫长。



←韩国游戏市场也在等待更多合作。

《欧普耐》制作人访谈

今年11月1日在Wii上发售的《欧普耐》是一款由KOEI发行的新式RPG游戏。本作的开发商是曾经参与过《勇者斗恶龙》系列制作的ARTEPIAZZA，通过《勇者斗恶龙》系列的制作总监堀井雄二介绍给KOEI，开发经纬非常有名。本作的世界观、角色设定和操作方法都很独特，风格清新明快。近日，记者采访了本作的开发制作人真岛真太郎与设计师杉村幸子，两位ARTEPIAZZA的开发人员透露了本作开发中的一些细节。

——我们首先想了解一下本作诞生的契机。本作的“动作式弹珠战斗系统”很明显是针对Wii的技能特化的，是否在《欧普耐》设计初期就已经准备面向Wii平台了呢？

杉村■关于《欧普耐》的设计，首先是“角色”。

真岛■角色是最先决定的。有一天夜里准备睡觉时，这个角色突然就浮现出来了。我泡在浴缸里，在布满水蒸气的玻璃上顺手把它画了下来，就那样决定了。那时我的心情感到豁然开朗。在那一瞬间，关于如何让弹珠转起来等等，我想了很多。包括角色在内的世界观不断充实，大家也觉得使用弹珠的系统大概可以成功，企划就自然而然地定下来了。但是，最初还是这个家伙（欧普耐）最先成形的。

——先有了角色这个支柱，然后再去想“该怎么使用它”而不断充实，是这样吗？

真岛■先有这个角色作为核心提出来了，然后就是世界观，包括敌人，全部发散开来了。

杉村■那个时候，公司里恰好悄悄流行起了“躲避球”。（笑）大家说起“把弹珠抛出去打敌人不是很好吗”，于是“动作式弹珠战斗系统”就一起成形了。

——游戏序盘可以在“模拟装置”上进行战斗练习，这确实是个亲切的设计。这些部分与长时间游戏要素的平衡间似乎非常难以把握，是这样吗？

杉村■是啊。什么地方应该说明，什么地方应该省略，真的是进行了许多许多次试玩，边玩边调整平衡。由于无论怎么调整都无法完结，到最后已经是“不中止不行”的感觉了。

——比如说什么部分呢？

杉村■我们尽量不想让游戏里出现菜单。可是，如果在战斗中不想开菜单，就不得不把机能分配到各个键位上。对于刚开始玩游戏的人来说，什么时候该按哪个键是不可能记住的。因此，最好还是功能键设计成一个，通过上下挥动手柄来进行确认或取消，可这样一来，又无论如何都会出现菜单。就在这种反复碰壁的过程中，可能别的解决方法就出来了。

真岛■比如，战斗当中存在“战斗”和“道具”两个选项，即使你仅仅把“战斗”和“道具”的选项位置换一下，玩的时候也会变成完全不同的感觉。这就是所谓“多一个步骤造成的疲劳”。RPG中重复同一个动作的次数很多，身体上的反应非常明显。对于这方面的调整，做起来确实是没有尽头的。即使是不变更战斗系统，只对游戏进行一点细节上的调整也是如此。例如，己方使用咒文的次数略微变多，那么“战斗”和“咒文”的选项顺序倒过来就会更方便，就是这样。一切东西都相互联系在一起，牵一发而动全身。



事件 日本专讯 Xbox360两周年纪念

本刊讯 12月9日，微软在东京的青山螺旋会馆召开了Xbox360日本发售两周年纪念活动“Xbox 360 2nd Anniversary Party”。同时，主办方还在活动现场召开了Xbox360大作《光环3》的现场竞技大会“Halo 3 Japan Championship决赛”。

→参加决赛的选手们精确的操作令到场的嘉宾与观众都惊叹不已。



“Halo 3 Japan Championship”是决出日本《光环3》最强玩家的电子竞技大会，其预选大会是在Xbox360的网络服务“Xbox Live”上进行的，已经于11月中全部完成。本次决赛分为个人战与团体战两个大项，在大会现场依次举行。女演员山崎真实、偶像喜屋武千秋等日本演艺界人士作为嘉宾来到现场与观众进行了交流。

个人战决胜大会采取同场对战的方式进行，总共进行三场，通过分数合计决定胜负。三场竞技之后，冠军最终在8名选手间产生。获得冠军的选手得到了“《光环3》主题头盔”等豪华奖品。随后，团体战的最终决赛也顺利完成。

在纪念活动的最后，主办方还以抽奖的方式为到场观众发布了礼品，其中包括正在别的国家出差的Xbox事业部最高负责人泉水敬亲自提供的一台《光环3》限定版Xbox360主机。

特报 日本专讯 3.80版PSP系统公布

本刊讯 SCE于12月18日公开发布了PSP的3.80版系统。本次系统的更新包括“PlayStation Spot at BB Mobile Point”服务的开始，“1seg”节目录像功能的增设以及网络收音机功能的增设。

“PlayStation Spot at BB Mobile Point”是利用Softbank Telecom公司提供的公共无线LAN服务“BB Mobile Point”，直接用PSP连接“Playstation Spot”的服务。这项服务的使用方法非常简单，只要在“BB Mobile Point”的有效区域内，在PSP主菜单中选择“Network”——“Playstation Spot”就可以直接连接，不需要输入SSID/WEP Key、ID和密码。“BB Mobile Point”主要分布在日本国内的麦当劳、火车站及机场等地，日本全国共有大约3500个。

“1seg”指面向日本国内的手机等便携机器播出的数字电视。更新成3.80版系统之后，PSP新版主机PSP-2000的用户可以利用主机专用的连接器将“1seg”中播出的节目录进记忆棒中。同时，这项功能也对应预约



录像，用户可以根据从网络电视台取得的节目表进行定时设定，但同时只能设定一个节目。另外，录像及预约录像时不能玩游戏及浏览网页，也不能欣赏其它“1seg”节目。

本次更新中的第三个功能“网络收音机播放器”对应各种网络收音机的在线播放，玩家只需要联接网络后就可以直接进行收听。

特报 美国专讯 E3展回归洛杉矶 经营路线仍不变更

本刊讯 E3大展的主办方美国电子娱乐软件协会（ESA）透露，2008年的E3将回归往年的旧会场洛杉矶会展中心，但举办宗旨不会改变。

E3大展是北美规模最大的游戏展。从2007年起，这项展会规模缩小，主旨从原来面向一般民众的大型展会变成面向业内人士的商务洽谈展会。2007年E3的会址是加利福尼亚州的圣塔莫尼卡。ESA的CEO迈克尔·贾拉加在本次消息发布中表示：“北美是世界最大的游戏市场，而E3是北美最重要的游戏展会。在2008年的E3上，我们将为出展厂商与媒体提供更专业和更有效率的商业洽谈环境。”消息同时强调，2008年的E3虽然将回归洛杉矶会展中心，但仍将延续小规模专业展会的宗旨，所有展示活动与厂商发布会都只邀请业内人士参加。



事件 日本专讯 《BASARA》饮料上市 包装印有武将形象

本刊讯 CAPCOM推出了以PS2和Wii上的动作游戏《战国BASARA2英雄外传》中的武将为主题的易拉罐汽水“战国BASARA2英雄外传罐装饮料”，零售价157元，饮料的制造商是Apris。从12月19日开始，这种饮料开始在日本的各种连锁店实行先行销售。

《战国BASARA2英雄外传》是将日本战国时代的史实以独特的手法演化而成的刀剑动作游戏《战国BASARA》系列的最新作，以华丽的画面表现和高度的爽快感著称。本次先行销售的三种饮料分别使用了游戏中伊达政宗、真田幸村和片仓小十郎这三位武将的形象，标有伊达形象的是“运动饮料（无果汁）”，标有真田形象的是“黑莓&橘味饮料（果汁20%）”，标有片仓形象的是“乌龙茶”。在Animate连锁店中，这种饮料是以6罐套装的形式销售的。



12月15日

●Arc System Works在东京秋叶原召开了Wii和Xbox360版射击游戏《式神之城Ⅲ》的发售纪念活动。Arc System Works社长佐佐木哲哉、《式神之城》系列原作者芝村裕吏以及在游戏中饰演最终BOSS“城岛月子”的声优能登麻美子作为嘉宾来到现场，就这款游戏的开发花絮进行了对谈。



12月16日

●KOEI在东京惠比寿召开了《信长的野望Online争霸之章》的制品发表会。《信长的野望Online》是KOEI在PS2和PC上运营的大型多人在线式网络游戏，本次发售的《争霸之章》是其第三代扩充版，加入了日本战国时期九州的代表大名岛津家、大友家和龙造寺家。KOEI社长松原健二在现场亲自对这次的新商品进行了介绍。

●SCE在日本千叶县津田沼召开了PSP游戏《大众高尔夫Portable2》的发售纪念会。日本女子高尔夫职业选手古闲美保作特邀来到现场，和到场的参加者们进行了联机模式的试玩。

12月18日

●E3大展的主办方美国电子娱乐软件协会（ESA）透露，2008年E3展会将回归往年的旧会场洛杉矶会展中心。但ESA同时也表示，2008年E3展将继续延续2007年以商业洽谈为主的举办宗旨。（请见本刊详细报道）

●SCE公开了2.10版PS3系统。本次的新系统中追加了声音转换机能，并追加了DivX和VC-1（WMV）格式的播放功能。

●SCE开始在网上提供PSP文件管理软件“Media Manager for PSP”的免费下载。利用这款软件，PSP用户可以更方便地进行各种文件的整理与保管。



12月19日

●CAPCOM推出了以PS2和Wii上的动作游戏《战国BASARA2英雄外传》中的武将为主题的易拉罐汽水“战国BASARA2英雄外传罐装饮料”，并在高速公路连锁店等零售点实行先行销售，零售价157日元。（请见本刊详细报道）

ACTIVISION + vivendi GAMES ——撼动世界的联姻



引子

11月29日，EA公司首席执行官约翰·里奇特罗在路透社纽约媒体峰会上表示，今后游戏业界的大型并购会越来越少。在此前的10月份，EA刚刚宣布以8亿5千5百万美元的价格收购Bioware-Pandemic。里奇罗特认为，无论是EA自身还是其它公司，在近期再次进行类似并购行动的可能性已经很小了。他表示："尽管今后仍然可能再出现更多的并购案，但目前大多数存在合并可行性的公司都已经完成合并了。"

12月2日，Vivendi Games和Activision公司宣布合并。新公司名为Activision Blizzard，市值达到189亿美元，超越了EA公司，由EA公司保持了数年之久的"世界第一大第三方厂商"头衔从此成为历史。

A和B的前世今生

每当人们谈到Activision公司的时候，往往会冠以"世界上第一家第三方游戏厂商"的头衔。在Activision成立之前，家用游戏软件的生产制造完全是由第一方厂商——也就是主机硬件制造商所包办，而当时独霸家用游戏市场的是大家熟知的Atari（雅达利）。而在这样的环境下，游戏制作人的工作并没有得到应有的重视，无论是所获得的荣誉还是酬劳，都与他们创造的财富不相符合。为了改变这种局面，阿伦·米勒、鲍勃·怀特海德等几名原属于Atari的游戏设计师在1979年决定集体辞职，并且组建新公司开创自己的事业——这便是Activision。1980年6月Activision为Atari 2600主机开发的第一款游戏《陷阱》正式发售，并且大受欢迎。到了这一年年底，Activision的销售额便达到了惊人的6600万美元。

80年代中期，Atari的电子游戏帝国宣告崩溃，而Activision也几经沉浮才重新走回了正轨。从90年代中后期开始，Activion走上了第二次振兴的道路。1997年，Activision成功获取了《雷神之锤2》等热门游戏的代理发行权。其后，又推出了《托尼·霍克滑板》系列等经典作品。时至今日，Activison的业务已经扩展到游戏开发、发行、代理等领域。在合并之前，Activision就已经是世界上仅次于EA的第三方游戏制造发行厂商。

合并的另一方：Vivendi Games是Vivendi集团旗下的游戏业子公司。Vivendi的前身：GGE公司是一家法国公司，拥有150年以上的历史，早在1853年就在拿破仑三世的政令之下建立，当时主营的是里昂、巴黎等大城市的供水业务。从20世纪80年代开始，GGE开始向电视、音乐、游戏、传媒等领域扩展业务，并于1998更名为Vivendi。Vivendi Games成立于1996年，目前旗下包括Blizzard Entertainment、Sierra Entertainment、Sierra Online以及Vivendi Games Mobile四个部门。而在这四个部门中，最为炙手可热的当然就是以《星际争霸》、《魔兽争霸》、《暗黑破坏神》和《魔兽世界》等游戏而闻名的Blizzard Entertaiment，也就是大家所熟悉的"暴雪"。

Blizzard Entertainment的前身Silicone & Synapse成立于1991年，曾经为MD、SFC等主机和DOS平台制作过游戏软件。1994年，Silicone & Synapse更名为Blizzard Entertainment并且在PC平台上推出了即时战略游戏《魔兽争霸》。接下来，Blizzard推出的《暗黑破坏神》系列和《星际争霸》系列无一不大获成功，"暴雪出品"成为精品的代名词。2004年，Blizzard推出了至今为止最为成功的家用电脑游戏作品：多人在线网络角色扮演游戏（MMORPG）《魔兽世界》。到2007年底为止，《魔兽世界》在全世界范围内的付费用户已经达到了930万人之巨。



↑《吉它英雄3》以极为迅猛的销售势头占据了07年末的游戏市场，品牌价值不容低估。



→《魔兽世界》发售三年以来，在全球的付费用户数量已经高达930万，毫无疑问是有史以来最成功的网络游戏。

不难看出，Avtivision与Vivendi Games的合并是一次真正的"强强联手"。在各自领域都有优秀业绩的两大游戏厂商的组合，堪称一次撼动世界的联姻。这次合并事件对业界带来的影响，无疑是深远而巨大的。

业界巨鳄们的游戏

尽管Activision和Vivendi Games方面都否认本次的合并有任何针对性，但无论谁都能够看出合并是业界巨头们角力的结果。商人总是竭力谋求最大利益的，在有限的市场空间内，当公司发展到一定规模之后，必然会与同类型的竞争对手发生碰撞。

作为世界上规模前两位的第三方游戏厂商，EA和Activision的竞争由来已久，近几年各有胜负。从两家公司最畅销的游戏品牌上来看，EA的产品覆盖面比起合并前的Activision来占有较大的优势。EA主要品牌包括体育类的《Fifa足球》系列、《NBA Live》系列；第一人称射击类的《荣誉勋章》系列、《战地》系列；竞速类的《极品飞车》系列、《火爆飚车》系列；以及即时战略类的《命令与征服》系列等等。而Actvision一方则有音乐类的《吉它英雄》系列、极限运动的的《托尼·霍克滑板》系列、第一人称射击类的《使命召唤》系列等与之对抗。EA原本也颇为热衷于电影、漫画改变的授权类游戏的制作和发行，但近几年来却逐渐减弱了对这一领域的投入。相反，Activision则一如既往地对于授权游戏保持了相当大的开发力度。今年年初EA公司宣布放弃《007》电影的游戏制作授权，而Activision则立刻接手，就是一个很好的例子。

对于Activision的竞争，EA仍然保持着咄咄逼人的态势。此前，EA宣布将要制作滑板游戏，又获得了《摇滚乐团》的代理发行权，正好对Activision的《托尼·霍克滑板》和《吉它英雄》两大王牌针锋相对。通过收购Bioware-Pandemic又将欧美市场上最具号召力的RPG游戏品牌收入囊中，进一步延长了自己的产品线。面对如此局势，Activision如果不做出有效的应对，恐怕就要被压得抬不起头来。

而Vivendi Games最大的优势(或者说Blizzard Entertainment最大的优势)在于网络游戏。Blizzard向来以"慢工出细活"而著称，动辄因为质量达不到标准而推延新作的发售日期，甚至不惜取消开发

项目、以“壮士断腕”的精神来换取百分之百的精品率。当年取消开发接近完成的《魔族王子》，原本作为“踏入家用机领域第一步”的《星际争霸：幽灵》也在连番延期之后无疾而终，都是人所共知的事迹。这样的做法虽然赢来了口碑，却也不可避免地影响到了公司的财务状况。1997年，Blizzard与《暗黑破坏神》同步推出了网络联机服务平台Battle.net，成为世界上最为著名的网络游戏平台之一。而Battle.net网络服务采用免费形式，玩家除了购买游戏所花的钱之外，不需要交纳任何附加费用就可以使用Battle.net来进行联机对战。因此在2004年之前，Blizzard尽管名声在外，但对于Vivendi集团来说却并不算一个值得重视的部门。21世纪初，由于业务扩张幅度过大，以及公司领导层的经营失误，Vivendi陷入了巨额的亏损之中。2002年，Vivendi宣布亏损223亿欧元，创造了法国公司的亏损金额纪录。面对岌岌可危的状况，Vivendi打算出售旗下的某些分公司以缩小赤字，包括Blizzard和Sierra在内的游戏部门也被打上了“待价而沽”的标签，当时传言微软、EA等公司都有意竞标，只是因为价格分歧而没有最终成交。2004年《魔兽世界》的推出扭转了Blizzard在Vivendi集团内不受重视的局面。作为Blizzard第一款MMORPG，《魔



兽世界》通过收费的形式提供游戏服务。在各个国家和地区，收费的方式与标准不尽相同。以北美地区为例，采用的是按月付费的形式，玩家每月需要为《魔兽世界》支付15美元左右的固定费用。在运营的三年时间内，《魔兽世界》显现出了持久强劲的势头，目前最新的统计结果表明全世界的付费用户数量高达930万，Vivendi Games的市值也水涨船高地达到了80亿美元以上。

反过来看，尽管在PC游戏领域的即时战略、多人网络游戏等方面都占据着绝对的优势地位，但Blizzard在家用机平台上却并无建树。同时，在自己领先的这两大领域，Blizzard也并非高枕无忧，而必须准备好接受其它公司的挑战。其中，来自EA的威胁就是最为重要的一个。即时战略类游戏的鼻祖、《沙丘》和《命令与征服》系列的创造者Westwood早已被EA收购，使得EA坐拥这两大作品。而对Bioware-Pandemic的收购，又让EA掌控了《博德之门》、《无冬之夜》等在欧美具有强大号召力的品牌。此外，还有传闻中Bioware正在开发的以《星球大战》为题材的MMORPG。不难想到，Vivendi方面对于EA的攻势，也必须作出响应。

从上面的分析中可以看出，Activision与Vivendi Games的合并最重要的关键词就在于“互补”。这种互补又包括三个方面：第一是游戏类型的互补，第二是资源的互补，第三则是地域的互补。游戏类型的互补不难理解，只要将双方的“拳头产品”列出来就可以看出，双方的产品线不但没有任何的重合，而且几乎覆盖了欧美乃至世界市场上最为流行的游戏类型。除了传统的体育类游戏（足球、篮球等等）方面尚有欠缺之外，其它种类都足可以与EA乃至任何一家厂商抗衡。



其次，在资源的方面，双方也具有强烈的互补性。“网络化”被认为是游戏发展的趋向，Vivendi Games手中掌握的正是庞大的网络资源。借助Blizzard在网络游戏制作以及网络服务平台运营方面的经验，Activision可以大大推动旗下著名品牌的网络化进程。在官方的论坛上，所谓“吉它英雄online”早已成为fans们热捧的话题，同时Vivendi集团旗下所拥有的众多乐曲版权也可以非常方便地应用在《吉它英雄》之中。而Blizzard方面虽然目前仍然宣称暂时还没有进军家用机平台的计划，但如果某一天它决定开发家用机作品，肯定不会再像《星际争霸：幽灵》一样命运坎坷。

从地域影响力来看，Blizzard在亚洲地区的口碑的成绩也是任何其它一家欧美游戏公司所无法比拟的。《星际争霸》在韩国的影响力可谓是空前绝后，每年都会在韩国召开《星际争霸》竞技大会，甚至《星际争霸2》首次新闻发布会都选在了韩国召开。而Blizzard的CEO在谈到《魔兽世界》的时候也曾经不无自豪地说过：《魔兽世界》是唯一一款在全世界范围内都获得成功的MMORPG。自从以代理运营的方式进入中国大陆市场之后，《魔兽世界》的中国大陆注册用户已经达到了近400万的惊人数字，此外在韩国、台湾、香港等地区也都大获成功。从Blizzard的方面讲，也可以利用Activision在北美市场上的深厚根基，进一步巩固自己的影响力。所有的这一切，都是合并之后的新公司借以对抗EA的资本。这，就如同业界大鳄的一场游戏，获取胜利就意味着无比诱人的巨大利润。

A+B等式的另外一端

正如上面所说，合并毕竟只是业界巨头们的角逐。合并后新公司财务走向等问题，是留给经济学家们去探讨。而对于普通玩家、尤其是对于热爱Activision和Blizzard公司作品的玩家来说，最关注的还是合并之后，双方的作品是否会发生什么变化。合并正式宣布之后，Blizzard的总裁兼CEO麦克·默海姆接受了记者的采访。从采访中，我们可以得到一些关于这个问题的答案。

默海姆首先强调，合并并不会对Activision和Blizzard的部门或者人员产生任何影响。双方各个部门的负责人基本“各安其位”。默海姆还表示，Activision和Blizzard都会保持各自的品牌和商标，游戏的开发工作也不会有任何的变动。他形象地形容：“我们不会把Blizzard的商标贴到《吉它英雄》的盒子上，也不会把Activision的标签贴到《魔兽世界》的盒子上。”前面已经分析过，由于双方的产品类型几乎不存在任何的重合，各自都有擅长的领域，因此相信双方也会继续相对独立地开发属于自己的产品品牌。

默海姆还表示，Activision和Blizzard目前所实行的作品开发体制也不会有任何改变。他认为，Activision在保持开发小组自由度的方针上，与Blizzard的理念不谋而合。两家公司都将“天赋的自由表现”放在很重要的位置，今后也不会更改这样的理念。在这一前提下，他确信双方的游戏品质将得到一如既往的保证。

不过，在谈到Vivendi Games旗下的Sierra Entertainment今后是否会并入Activision的其它游戏部门的时候，默海姆却并没有给出明确的答复，这是否意味着Sierra即将迎来消亡的命运呢？——然而，这些在新的Activision Blizzard面前似乎都已经不重要了，而玩家也会很快遗忘Sierra这个已经相对沉寂了很长时间的名字吧。



最期待TOP20

曾经在北京某条电玩业很著名的街上发现一个专卖PS3的小店，里面除了PS3主机外，还有大量PS3正版游戏，记得曾很困惑地询问过店主莫非PS3这么昂贵的主机在北京也能卖得这么好？得到的答复是目前（指两个月前）北京大概有2万多台PS3，而且正版的PS3游戏卖得还不错。2万这个数字，其实不大，毕竟北京的人口基数就有将近两千万，而且这还是因为北京是我国前几位的大城市，全国的PS3拥有量，算下来，其实还是非常少的。毕竟PS3主机价格还是太贵了，更要命的，是没有好游戏……

2008年第4期（统计时间2007年12月6日—2007年12月21日）本期截至统计日期共收到有效选票773张

1 恶魔猎人4

■X360 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2008.1.31 ■8390日元



教团发明家阿格纳斯负责教团技术发明，教团团员所使用的机械剑就是出自他手，平常总是潜心技术研究，很少涉及教团事务。

409票

2 生化危机5



■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定

制作人小林裕幸表示：“我们通过游戏的流程将这10年中克里斯身上发生的事展示给玩家，同时还会一并将生化4中的一些秘密公之于众。”

395票

3 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



本作采用SE自行研发的White Engine绘图引擎，物理计算、运动控制、效果、声音等都是独立在各自的程序组完成的，然后再由专门技术组合成。

376票

4 超级机器人大战OG外传



■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.12.27 ■7140日元

本作将提供A5尺寸全彩24页的设定数据集“Super Robot Wars OG Official Perfect File GAIDEN”作为首批生产限量特典赠品。

355票

5 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2008年第二季度 ■价格未定



游戏中出现的全地形防弹车拥有厚重的装甲，可以让全地形防弹车抵御大部分攻击，只有如RPGs这类爆炸性武器才能伤到它。

344票

6 最终幻想4



■NDS ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2007.12.20 ■5140日元

HORI发表的本作周边套装包括印有FF4标志的NDSL透明保护套一个、可伸缩的触控笔一支、印有可爱角色形象的屏幕擦挂链一条。

341票

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
7	PSP	战神·奥林匹斯之链	SCEA	2008.3.4
8	PSP	怪物猎人P2G	CAPCOM	2008.3.13
9	PS3	横行霸道4	ROCKSTARS	2008年第一季度
10	NDS	勇者斗恶龙9·星空的守望者	SQUARE·ENIX	2008年
11	XBOX360	忍者外传2	TECMO	发售日未定
12	PSP	大蛇无双	KOEI	2008.2.21
13	PS3	白骑士物语	LEVEL-5	2007.12.31
14	PSP	星海传说1首次出发	SQUARE·ENIX	2007.12.27
15	NDS	勇者斗恶龙5·天空的新娘	SQUARE·ENIX	2008年预定
16	PS3	失落的星球·极限状态	CAPCOM	2008年2月
17	Wii	怪物猎人3	CAPCOM	发售日未定
18	PS3	龙如 见参	SEGA	2008.3.6
19	NDS	忍者外传·龙之剑	TECMO	2008年预定
20	PS3	杀戮地带2	SCEA	2008年预定

CHECK! 大蛇无双登陆掌机

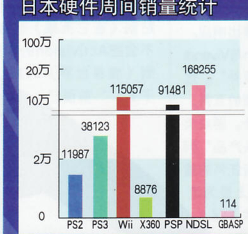


本期上榜的三款游戏分别是PSP上的《大蛇无双》、NDS上的《勇者斗恶龙5·天空的新娘》以及PS3上的《龙如见参》。关于PSP上的复刻版《大蛇无双》，这次是继PS2和360之后，第3次登陆新平台，根据厂商公布的资料，本作预计总登场人数达到79人，将在相当广阔的战场中战斗，故事模式中更是支持了双人游戏。说到底，本作多少还是带有一定的炒冷饭色彩，至于光荣舍不舍得拿出足够的诚意来，还得看其最后的表现了，至少也得对得起这么多投票支持本作的广大玩家吧。

CHECK! 美日游戏主机销量统计

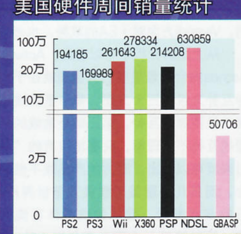
与上期相比，本期的日本和美国两大游戏市场的硬件销量情况基本维持了上期的情况，变化并不大。日本方面，经历了前一阵的低迷，最近由于不少大作的发售，各大主机的销量也开始逐渐有所回升，软件对硬件的拉动还是有一定效果的。另外有一点值得注意的就是，GBASP（包括GBASP和GBM）的销量如今在日本已经接近冰点了，但是其在美国市场的销量仍然还有单周5万余台的销量，这点倒是比较出人意料。美国方面，感恩节后的余温仍然保持较高的水平，各主机销量与之前相比并没有明显下降，甚至有的主机销量再次有所提升，这样的情况可能还会持续一段时间。这样倒是更加让人期待圣诞商战中美国市场会不会有井喷一般的销量数字出现呢。

日本硬件周间销量统计



本期统计时间2007.12.3-2007.12.9

美国硬件周间销量统计



本期统计时间2007.12.2-2007.12.8

最流行TOP15

名次	机种	游戏名称	厂商	类型	发售日	计票
01	PS2	实况世界足球·胜利十一人2008	KONAMI	体育竞技	2007.11.22	430
02	PS2	最终幻想12	SQUARE·ENIX	角色扮演	2006.3.16	398
03	PS2	生化危机4	CAPCOM	动作冒险	2005.10.25	385
04	PSP	恶魔城X编年史	KONAMI	动作冒险	2007.10.23	373
05	PS2	战神2	SCEA	动作冒险	2007.3.13	354
06	PSP	核心危机 最终幻想	SQUARE·ENIX	角色扮演	2007.9.13	347
07	PS2	战国BASARA2·英雄外传	CAPCOM	动作过关	2007.11.29	314
08	XBOX360	HALO3	微软	第一人称射击	2007.9.25	308
09	PS2	SD高达G世纪SPIRITS	NBGI	战略模拟	2007.11.29	289
10	PS2	战国无双2·猛将传	KOEI	动作过关	2007.8.23	270
11	PSP	怪物猎人PORTABLE2	CAPCOM	动作角色扮演	2007.2.22	266
12	PS2	超级机器人大战OG	BANPRESTO	战略模拟	2007.6.28	253
13	PS2	大蛇无双	KOEI	动作过关	2007.3.21	241
14	PS2	龙珠Z爆发！流星	NBGI	格斗游戏	2007.10.4	238
15	PSP	寂静岭 起源	KONAMI	动作冒险	2007.11.6	211

CHECK! PS2上最后的晚宴

本期有两款新作上榜，它们都是PS2上的作品：《战国BASARA2·英雄外传》和《SD高达G世纪SPIRITS》。相应的，也有两款作品下榜，分别是刚上榜不久的《刺客信条》和《生化危机 UMBRELLA编年史》。再看一下PS2的游戏发售表，就会发现上面真正值得期待的大作已经非常之少了，除了一个OGS外传，其余已经没有算得上是重头的作品了。



↑“G世纪SPIRITS”无论在画面还是系统上都非常优秀。

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.11.26–2007.12.9

日本家用机软件双周销售排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
2位	NDS	雷顿教授与恶魔之箱	LEVEL-5	2007.11.29
3位	PS2	SD高达G世纪SPIRITS	NBGI	2007.11.29
4位	NDS	勇者斗恶龙4·被引导者	任天堂	2007.11.22
5位	NDS	马里奥聚会DS	任天堂	2007.11.8
6位	PS2	战国BASARA2 英雄外传	CAPCOM	2007.11.29
7位	PS2	实况足球胜利十一人2008	KONAMI	2007.11.22
8位	NDS	纯真传说	NBGI	2007.12.6
9位	PSP	大众高尔夫 携带版2	SCE	2007.12.6
10位	NDS	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	2007.11.22

CHECK! 各主机百花齐放

《Wii Fit》终于上市这款被宫本茂评为“会将任天堂上升一个高度”的周边上市后的表现还是不错的，而NDS上的《雷顿教授与恶魔之箱》同样在销量上有着优异的成绩。

ENGLAND GAME SALES RANKING 2007.12.9–2007.12.15

英国家用机游戏周间排行榜

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1位	NDS	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	2007.11.22
2位	XBOX360	使命召唤4·现代战争	ACTIVISION	2007.11.2
3位	PS2	FIFA 08	EA	2007.9.28
4位	PS2	极品飞车·街头狂飙	EA	2007.10.30
5位	PSP	辛普森一家	EA	2007.11.2
6位	NDS	锻炼大脑的脑锻炼DS	任天堂	2006.6.9
7位	PSP	美国职业摔跤联盟2K8	2K GAMES	2007.11.9
8位	XBOX360	刺客信条	UBI SOFT	2007.11.16
9位	NDS	更锻炼大脑的脑锻炼DS	任天堂	2007.6.29
10位	PS2	实况足球 胜利十一人2008	KONAMI	2007.10.26

CHECK! 游戏中的奥运会

北京奥运会还有不到一年的时间，不过游戏版的奥运会却早已抢先举行了，NDS上的《马里奥&索尼克在北京奥运会》发售后，各版本都获得了玩家的喜爱，也让我们更加期待2008！

中国掌机游戏流行榜

NDS双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	勇者斗恶龙4	SQUARE·ENIX	158622
2位	雷顿教授与恶魔之箱	LEVEL-5	131263
3位	马里奥聚会DS	任天堂	188121
4位	神秘岛	MIDWAY	91284
5位	雷曼疯狂兔子2	UBISOFT	84823
6位	游戏王 决斗怪兽世界冠军大赛2008	KONAMI	82019
7位	降魔灵符传2	SUCCESS	80608
8位	流星洛克人2 狂战士×忍者	CAPCOM	65591
9位	炸弹人物语DS	HUDSON	63649
10位	最终幻想12：亡灵之翼	SQUARE·ENIX	62695

NDS热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	任天狗	任天堂	578701
2位	赛尔达传说：幻影沙漏	任天堂	440537
3位	口袋妖怪 钻石/珍珠	任天堂	437241
4位	太鼓达人DS 触控音乐祭	NBGI	434977
5位	马里奥聚会DS	任天堂	420909
6位	马里奥赛车DS	任天堂	395669
7位	新超级马里奥兄弟	任天堂	391340
8位	超级马里奥64DS	任天堂	386659
9位	最终幻想水晶编年史 命运之轮	SQUARE·ENIX	335499
10位	富有街DS 勇者斗恶龙VS马里奥	SQUARE·ENIX	328101

PSP双周游戏热门榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	AIR	KONAMI	53438
2位	异形大战铁血战士 2 安魂曲	SIERRA ENTERTAINMENT	37268
3位	魔界战记 携带版 通信对战版	日本一	34664
4位	不能饶恕你	AQ INTERACITVE	32172
5位	合金装备·掌上行动 加强版	KONAMI	29995
6位	荣誉勋章 英雄2	EA	29407
7位	足球经理 掌机版2008	SEGA	27972
8位	索尼克 竞争者2	SEGA	26530
9位	火爆狂飙 传奇	EA	19999
10位	MAPLUS携带卫星导航2	EDIA	16247

PSP热门游戏累计榜

名次	游戏名称	厂商	计票
1位	最终幻想VII 核心危机	SQUARE·ENIX	612318
2位	最终幻想战略版：狮子战争	SQUARE·ENIX	432509
3位	瓦尔哈拉骑士	Marvelous	358015
4位	龙珠Z 真武道会2	NBGI	352968
5位	合金装备·掌上行动	KONAMI	365421
6位	怪物猎人 携带版2	CAPCOM	319466
7位	火影忍者·无幻城之卷	NBGI	313992
8位	变形金刚 游戏版	Activision	283815
9位	横行霸道·自由城故事	ROCKSTAR	270505
10位	捉猴啦 猴子爱作战	SCEA	239337

本期起本刊与万宇在线合作推出“中国掌机流行榜”，更多精彩信息敬请期待。万宇在线是国内领先的游戏资讯网站，游戏图鉴是万宇的招牌产品，是中国规模最大、内容最全、资料最详尽、检索最便利的掌机游戏资料索引库。万宇在线网站：http://tvgame.92wy.com

CHECK! NDS大作接连不断

上一期发售的《马里奥聚会DS》和《料理妈妈2》只用了半个多月的时间便先后冲入了NDS游戏总排行前15名，实在让人刮目相看。近期的NDS新作之中，《勇者斗恶龙4》没有悬念地拿下了头名，而在日中两地均大受好评的《雷顿教授》系列最新作《雷顿教授与恶魔之箱》，在还没有汉化版的情况下仍然被狂热的fans刷到了13万多的高度，实在是令人赞叹。而反观PSP方面的游戏……两周之内几乎没有任何亮点。

本期中国掌机游戏排行榜统计时间为2007年11月16日至11月30日。



隆 V.S 肯

天尊再降临

前言

《街霸》首作距今已经有20年的时间，并且从2代开始，这一系列蓬勃发展,涌现出无数经典的作品，像《街霸3·3》等作品更是经久不衰的名篇。而今的《街霸4》没有了原先的制作班底，画面表现也又原来的2D变成了“准3D”，大家是否能找回以前的感动呢？ □文/小沛



最近Capcom又放出了很多图片，不过并没有其他人物登场，仍旧是隆和肯这两个师兄弟的对决。这些画面的角度很多，有俯视还有追尾视点。不过大家不要担心，这些都是战斗回放的截图，实际游戏时是不会如此复杂的。

更接近于真实，尽显武道的精华……



↑人物动作的细腻程度远远超过了2D版本，倒是越来越贴近《VF》系列的感觉。本次的革新很有挑战性，最终的成效还需大家来验证。



↑看动作，肯是要踢中脚，而隆则有可能是要发动升龙拳。如此细腻的表现，令战斗场面显得魄力十足，肯这下子要遭受Counter重创了！



升龙拳，划破天际的利刃！真空波动，将一切化为虚无！



本次《街霸4》的制作人是小野义德（Yoshinori Ono），目前担任Capcom游戏开发统筹本部网络开发部部长，是稻船敬二的部下，其代表作有PS2的《混沌军势》。在做格斗游戏方面，小野姑且算是个“门外汉”，能不能做好也很让人担心。不过据小野说，当初Capcom内部有许多人反对推出《街霸》的正统续作，公司高层也一直犹豫不定。原因就是近年来街机业的萎缩以及格斗游戏热度的下降。不过即便如此，小野依然坚信这个游戏不应该就此终结。经过反复论证与研究，小野终于在2005年成功说服了上司稻船敬二，于是今天我们才有机会看到《街霸4》。

开启格斗新纪元的《街霸4》，肩负着复兴格斗王者的重任！





《街霸4》中3D化的角色所带来的震撼效果是前所未有的，玩家们甚至可以观察到角色的一举一动所引发的皮下血管舒张和肌肉组织的伸展，这在以往的任何作品中都是难以想像的。《街霸2》里能够做到让某个角色在挨了重击之后出现脸部扭曲并且吐血的效果，但现在则完全不可同日而语，你甚至将看到角色的身体在冲击力作用下产生的变形和受击打时因疼痛而产生的微妙面部变化。





玩家非常关心的肯定还有登场的角色，Capcom官方目前公布的共有4名，分别是隆、肯、春丽和达尔锡姆，只不过他们看起来都比原先更加强壮了。由于本作的故事在3代之前，恐怕《街霸3》中的很多人都没有登场的机会，而2代之前的应该大部分都可以亮相。

续写从前的辉煌，完成全新进化…

小野义德对《街霸4》的要求非常明确，那就是要让这款游戏成为《街霸2》的回归。他表示：“对于《街霸4》，我认为很有必要回顾一下《街霸2》的特点，回过头去看一看玩家们究竟为什么对这款游戏爱不释手。我们希望让这款游戏带给玩家一种回归的感觉，回归那种自然和本能的体验。我们的目标是让游戏的艺术风格看起来像是流动的绘画作品一样，而不是那种绝对写实的逼真风格。不过我并不担心玩家们在看到实际游戏画面与宣传片的差异后会感到失望，我们相信如果我们把一款格斗游戏做得像宣传片那样虚无缥缈，那么实际的操作感肯定会大大降低。”这次的《街霸4》虽然是3D，但并没有像同类作品采用写实风格。对此，小野表示他不愿意盲从这些做法：“当我看到其他同类作品时，我发现了一种模式化的趋势，所有的东西都变得像照片一样逼真。而我们则决定采用一种更为新颖的艺术风格，开发小组对此信心十足。”从以上我们可以看出，小野打算在画面表现上创新，而在游戏的系统特征上实现回归。更有消息说本作将会取消3代中最有代表特色的Blocking系统，这点改变如果是真的话，那么对于从3代玩过来的玩家一定会非常不适应，难道本作真的要回归得那么彻底吗？

坚持自我挑战，用实力征服一切……



↑小野曾表示本作除了可能登陆PS3和360外，也不排除登陆PS2和NDS的可能。但看着这么精良的画面，我们可以想像在NDS上会是什么样吗？游戏厂商可不能仅仅为利益所趋势，而不顾游戏的品质啊！



重整昔日格斗霸业！



横行现代都市
霸道的气势横扫街头

霸气

从最初的1代开始，ROCKSTAR和它的GTA系列就踏上了成为全世界最著名游戏作品之路。说到创造自由度极高游戏世界的理念，或许最早是从DC上的《莎木》开始，但真正让人感觉做到这一点或者至少说是最接近这一点的游戏还是非《横行霸道》莫属了。在GTA的虚拟世界里，玩家可以和大街上的任何一个NPC以及绝大部分的环境要素进行互动，虽然游戏的黑帮性质题材并不算新鲜，但是其在剧情设计上还是下了一番功夫的。不过GTA系列同样也是一部非常受争议的游戏，由于玩家在游戏中几乎能够“为所欲为”，例如轻易残杀无辜市民或是破坏公用建筑等，所以游戏分级评定机构一直将GTA系列归为成人向的游戏。不过系列最惹人争议的还是“热咖啡”事件了，一时间其几乎成了许多人讨伐的对象。然而不管如何，GTA系列在全世界范围内始终拥有数量极为众多的拥护者，如果能够拥有这样一款有如镇山之宝般的作品，那么对主机销量的促进作用显然是极大的。GTA4原定是PS3的独占作品，然而ROCKSTAR最终决定取消独占，改为同时在XBOX360和PS3两大主机上同时发售，而且360版还会拥有专门的内容。或许这对索尼而言不是什么好消息，但更多喜欢GTA系列的朋友将有机会玩到这款号称“革命性”的作品了！

《横行霸道4》原定是于2007年10月16日发售的，后来厂商宣布为了进一步提高游戏的质量而将本作的发售日延期为2008年第一季度，不过自从上次宣布延期以来一直没有公布确切的发售日。在最近的一次情报更新中，尽管仍然没有确定最终发售日，不过从画面情况来看，本作的完成度已经是非常高了。 □文/北斗

grand theft auto IV



X360	本刊译名：横行霸道4			
	Rockstar Games	59.99美元	2008年第一季度	
动作冒险	DVD	美版	1人	记忆容量未定



从最底层做起，逐步实现你的梦想。

本刊之前曾经介绍过，这次的主角尼克·贝里克（Niko Bellic）原本生长在东欧，生活贫困，因为听从了其在美国谋生的堂兄罗曼（Roman）的劝告而准备来纽约淘金。然而等他到了纽约之后才发现堂兄所描述的那种美好生活其实并不存在，这里确实充满了机会，但是每一个机会后面隐藏着的可能是致命的陷阱……不过身处困境的尼克已经受够了贫穷，他决定搏上一搏，好歹也是一个机会。正是在这样的背景下，我们的主人公尼克正式开始了他的冒险生涯，而GTA4的故事，也由此开始。





→和以往系列作品中总是以年轻人作为主角的设定不同，这次的主角尼克似乎年纪不小了。



←中间这个男人似乎也是个角色，只不过他是尼克的任务派发人还是任务目标呢？

↓在纽约的繁华背后总是隐藏着许多不为人知的黑暗面，而在社会底层打拼的尼克将在他的奋斗过程中逐渐地接触到这些。





PS3和XBOX360两个版本的不同之处在于：XBOX360版将拥有两个独占的章节，据悉独占章节的内容不仅仅是添加新车辆与角色，还有“10小时以上的全新游玩模式”。之所以会出现这种情况，有消息说是由于TakeTwo接连亏损，公司财政上面已经出现巨额赤字，而微软此时看准时机，提供5000万美元为独占开发费用，且这笔费是提前给ROCKSTAR的贷款，并非“好处费”。而微软与ROCKSTAR期待这笔投入会带来7000万的下载收入，此外PS3至少一年内不会提供这两章章节。但如果TAKETWO没有收回这笔昂贵的资金来偿还微软那可能只能用公司股份来偿还了。第一个独占章节将在2008年3月份推出，第二个大致在2008年第三季度末或第四季度。



自由度更高 在新主机上实现革命性的飞跃！

高自由度度以及对现实的真实再现一直都是GTA系列最大的卖点，在游戏中，玩家可以实现极大的互动，凭借着次世代主机的强大硬件性能，GTA4将在这些方面实现极大的进化，用厂商的话来形容，本作的进化将是“革命性”的！那么这种革命性到底体现在哪些方面呢？下面我们将从一些细节之处来加以发掘：

游戏中玩家可以打的，而且这些出租车可以带你到城市里的任何地方。

任何一台工作中的电脑都能上网，包括可以浏览网站，使用网络预约服务，或是投递简历找工作等等。玩家可以多利用这些电脑实现许多便利的操作；当然，和现实中的一样，在游戏中投递简历后需要等上一段时间才会有回应，而不是马上就有结果。

和以前一样，玩家可以接到各种各样的分支或是主线任务，不过接到任务之后需要先进行调查，通过逐步获取信息和线索才能正式展开任务。

枪手永远都是让你头疼的敌人，这次在对枪手的刻画将比以前看起来更加真实，也就是说一旦发生枪战什么的也将更加紧张刺激。

保持了GTA系列的一贯传统，当玩家在一个区域犯下严重罪行的话，其犯罪星级将会飙升并引起对应程度警方力量的追捕，玩家必须离开通缉区域才能去掉这些星星。一旦你不幸被警察抓到之后，似乎在本作中下次的出现地点不再是警察局或是医院，而是这个地区的中心点。

游戏中主角的衣服将可以自行购买，而不再是以前那样数量比较有限的几套选择（当然实际上还是有限定的，只不过这次的选择范围明显增大了许多）。

在自由瞄准模式下允许你射击任何人，包括在这个地区出现的第三人。而去本作中的新系统将允许你在射击的时候携带任何掩体（只要是合理的），但是大多数都很容易被击破。

买枪的时候不再需要持枪许可。枪支弹药可以从一个叫做little Jacob的枪贩子手里买到。

手机可以用来检查电子邮件，保存联系人名单、甚至拍照、录像等等，并且手机自带预约提醒功能。经常打电话可以帮助改善你的朋友关系，你可以和那些经常给你派工作的人打电话以方便在下次能够接到更多的任务。

取消心脏恢复特效药，食物和良好的休息将是唯一恢复健康的手段。

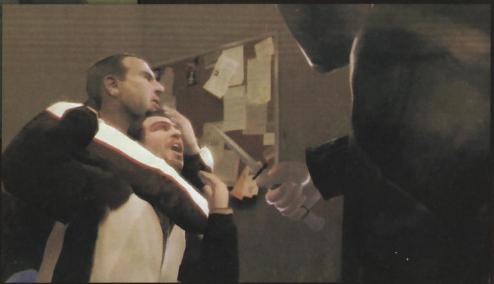
地图上加入了GPS追踪功能，而且能够绘制出到达目的地捷径，这一点在硕大的纽约城中将为玩家提供极大的帮助。

使用照相机的话可以你在走路的时候看到前方更多的东西，背景音乐仍然可以自由变换，但是涉及到版权问题，这个地方可能会做一些小改动。相信曲目方面也会大幅增加。



进化

本作的舞台就是自由都市（LIBERTY CITY）。“自由都市”的原型就是美国的纽约市，由于是以真实的纽约城为背景，所以GTA4中的地名明显和纽约实地有关联：比如Broker代表着布鲁克林，Algonquin代表曼哈顿，皇后区是Dukes，Bohan等同于布朗士，Alderney是新泽西等等。另外，由于这次取消了“圣安德烈斯”中可以往返于多个城市的设定，所以整个游戏就只有一个纽约作为我们活动的场所。据悉，Rockstar版本的时代广场显然十分活跃，行人也比以前更加逼真，有人吸烟、读报纸、吃东西，或者在毫不在意的打电话，游戏里的每条街道都是有名称的。



↑尼克可以利用手机来直接订购武器，这样玩家就不用再像之前那样忙于奔波在各大黑市商店之间了。

→游戏里会有一个真实的内部网络世界，比如，尼克可以利用网络来捏造假简历应征某份工作，然后再借面试的机会来杀掉目标。

降临

举世瞩目之作，明年春天即将发售。



尽管如今在游戏中加入网络模式的设定已经颇为盛行，不过据本作的主要负责人Dan Houser表示，GTA4中会有多人模式，但不会有网游模式。制作人员试图像单机模式那样，为多人模式中的玩家带来更多地乐趣。而在GTA4的多人模式中将会有一种类似于死亡竞赛的模式，玩家可以利用各种手段互相追踪干掉对方，在游戏中如果你犯下足够的罪行将会让自己的通缉指数达到7星级，这就会使你的行踪在雷达上显示出来，从而让你的对手很容易追杀你。看来，要想在这个模式下获得高分，首先就是需要尽可能的先隐藏自己，不要被对手轻易发现。



→在游戏过程中将会遇到形形色色的人物，很多情况下他们都绝对不会是等闲之辈，和他们打交道的时候一定要十二分的小心。



↑上面这张图片比较耐人寻味：尼克到底是坐着还是被对方捆住呢？不过至少这位戴眼镜的家伙看上去绝对不是个行善之人。

最近一次关于GTA4消息的新闻发布会，是Take–Two主席Strauss Zelnick在纽约举办的2007 BMO高层会议上的发言。在被问到关于GTA4发布日期的问题时，作为回答，Zelnick重申了官方网站上发布的延期但是还未得到确切发布时间的消息，平息了关于GTA4的传闻。Zelnick说道："我并不想故意制造新闻，在被问到发布日期的时候，我已经确认了我们已经给出的日期，那就是2008年第二个财政季度，就是说二月初和四月底之间。"

一些分析家推测GTA4推迟原来公布的2007年10月16号发布日期的原因是PS3销售慢热、Take–Two想等PS3玩家占有率增加后再发售。Zelnick否认了这一说法，但是同时承认，PS3的进一步普及将有助于抵消GTA4延期到假期以外带来的负面影响。

Zelnick表示："我认为把焦点集中在圣诞节销售季节只不过是娱乐业的一个辅助手段。实际上，当其他娱乐行业把圣诞节期间作为销售旺季的时候，在一年的其他时候你也同样可以销售音乐或者鼓励人们去看电影。我想对成熟的互动娱乐业来说应该是一样的，就是说，我没有必要觉得改变发售日期对销售有影响。但是如果像消费者说的那样'太好了，这样一年中任何期间都能买到好游戏了'，那这对整个行业、不光是Take–Two都是好事。"







→在一个地方连续犯罪会引起警方的追捕，不过玩家可以在被追捕时将车开到某个僻静小道上，再换辆车出去，这样就能更加轻松地摆脱追捕。

每一个任务 都可能是不归路

来自美国著名GTA游戏站planetgrandtheftauto消息称，《GTA4》PC版可能将于2009年发布。但是综合各方面的消息来看，对于《GTA4》PC版是否发售暂时不能确定，由于《横行霸道·圣安地列斯》"热咖啡"事件（即热咖啡色情补丁事情，GTA开发商为此遭到起诉，支付了巨额赔款）影响非常大，所以开发商对PC版的发售不太确定，或者只是希望在游戏机平台上获取销量而已。至少目前还没有任何来自官方的消息加以证明。当然，对家用机玩家而言，360和PS3两个版本GTA4的最终发售日才是我们最关心的。

在充满欲望的旧时代里，

龍が如く 見参！ KENZAN！

十二月初，SEGA公司在日本东京品川召开了《龙如·见参》的完成发表会，正式公布了本作的发售信息。本作的游戏舞台从现代转到了德川幕府初期的京城街肆，演出了一部充满古日本时代气息的传奇活剧。 □文/菁子





繁华街中的剑客生活

←↑本作主人公桐生一马之介生活在京城的“祇园”中。这里是一个灯红酒绿的繁华世界，但也充满了乱世初定时的混迷气息，各种事件不断发生。

→在金钱变得比刀剑更为重要的时代中，武士失去了原本的尊严，为维持生活而变成了钱财的奴隶。





喧哗

空手作战是本作中所有战斗模式的基础。由于“祇园”内不许携带刀剑，在街上起了冲突的时候，只能用拳脚来应付。不过，系列的老玩家们应该都非常熟悉这种以格斗和投技为主的战斗方式，稍微练习一下就可以潇洒地打倒敌人了。另外，有些敌人会不守规矩地用武器发动进攻，夺过他们的武器进行反击是被允许的，遇到这种情况时就不必客气了。

→桐生一马之介的职业叫做“挂回”，也就是镖头武师。“祇园”中每天都有为金钱利益而起的争斗，解决这些事情就成了桐生的生计。





←桐生隐瞒自己“宫本武藏”的剑豪身份，在“祇园”中经营着一家名为“龙屋”的店铺，接受保镖和讨债等各种“挂回”工作，凭借武功赚取金钱。也正因此，桐生在京城中获得了“祇园之龙”的称号。

战场上的英雄
在治世的街肆中
再度谱写魂之篇章!!

PS3	本刊译名：龙如 见参			
	SEGA	7980日元	2008年3月6日	
动作冒险	BD-ROM	日版	1人	记忆容量未定

用利刃舞出新的龙之剑豪。

这是一个在人与人相互杀戮的战场之上见证自我价值的年代
男子舍弃“宫本武藏”之名与手中的剑，融入了喧嚣浮华的欲望之都
在街市的角落，男子接到了一位少女的委托
苦命的少女只有一个愿望：“请杀掉名叫宫本武藏的人……”

提起“宫本武藏”，二刀流剑客的形象已经深入人心。本作在街市外进行白刃对决时有数种武术种类，“二刀”是其中应用较广的一种。双刀可以进行全方位的攻击及防御，斩击时的破绽也较少，能对应各种局面。

连斩

“一刀”是另一种武术模式，斩击速度低于“二刀”，但每一击的攻击力较高，对付体力较多的BOSS时很有效。另外，“一刀”连击收招时有高速冲斩，利于从包围中脱身。

活用四种武术的模式 在战斗中求存

作为一款以动作为主要内容的游戏，战斗模式是最关键的要素之一。本作中的战斗模式称为“武术”，共有空手、二刀、一刀、大太刀四种，每种武术模式使用的兵刃、招式和特性都不相同。游戏某些战斗只能使用特定的武术模式进行，但也有些战斗可以让玩家选择武术模式。只有熟悉所有的武术并根据不同情况灵活运用，才能在生死悬于一线的剑客对决中获得胜利。



↑平时的桐生只是个擅长打架且好色的普通人，只有到了某些特殊的时刻，桐生才暂时恢复剑豪的本来身份，用手中的剑去解决遇到的难题。

二刀流的高速剑击！！



→攻击速度出众的二刀流不仅能用于单打独斗，也适于对付群敌。双刀的控制范围及斩击速度可以让复数敌人无法靠近。



←“二刀”的攻击速度较快，有时可以形成后发先至的反击。“一刀”则可以使用多彩的“秘剑”，形成富于变化的战斗套路。

豪华的制作阵容 赋予作品全新灵魂



在十二月初的完成发表会上，本作的负责人来到现场，对已经完成的开发工作进行了回顾。系列制作总监名越稔洋将本作的制作理念概括为“将已经被忘却的武士之魂和日本之心以游戏的方式进行表达”。对于本作的完成情况，名越表示非常满意：“这是一部在剧本、演出和音乐各方面都没有留下遗憾的作品。这款作品的主题能让男女老幼都感受到刻在日本人DNA中的武士之魂，我断言，它是款能让任何人感受到乐趣的游戏。”

豪快

武术模式的最后一种是“大太刀”，也就是使用重武器作战。游戏中的重武器也有很多种类，既包括七支刀、青龙刀等大型刀剑，也有棍棒等特殊武器。“大太刀”模式下的招数比较缓慢，但攻击距离和攻击力首屈一指。另外，“大太刀”类武器还可以防御住来自正前方的火枪射击。



用沉重的大剑将面前敌人一扫而光

用「不惑的利刃」诠释出

支线剧情向来是《龙如》系列最大的特点之一，这在本作之中也得到了继承。本作中准备了多达100条的支线剧情，其中既有富于作品中时代特色的情节，也有跨越了时代的普遍主题，从根底里刻画了人们的喜怒哀乐，使人产生各种各样的感慨。另外，本作在主人公的能力强化方面也加入了新要素，包括通过灵感习得剑技的“天启”和本页下方特别介绍的“修行”等。





←虽然使用虚构的故事设定了真实的历史背景，但本作在细节上也很注重当时的时代特色。

对峙

本作的故事发生在1605年。在刚建立不久的德川幕府统治下，日本进入了一个崇尚金钱的时代。“祇园色町”是位于京城中心的一座繁华街区，四周被墙壁围起，形成了一个充满欲望的隔离世界。主人公桐生一马之介就住在这座街区里，凭借出众的武功过着逍遥的生活。一天，一个怀抱短刀的少女突然出现在桐生面前。这位少女只为一两黄金将自己卖到了“祇园”，而这一两黄金就是少女向桐生提出委托的费用。少女的愿望只有一个——杀掉名为“宫本武藏”的人。听到自己昔日的名字后，桐生默默收下少女的委托费，踏上了对不为人知的过去进行清算的旅程。



在游乐场所之中享受人生！

本作的舞台是繁华的欢乐街，供人娱乐消遣的店家非常多。在“大人的游乐场所”尽情享受，才是放浪不羁的剑客本色。在本作之中，以游乐设施形式出现的小游戏依然很多，除了增加金钱、获取隐藏要素等用途外，有时还能在对话中获得一些情报。

骰子赌场

赌场算是传统的游乐设施了。本作中的赌场有“猜点”和“丁半”两种赌法，“猜点”是猜三个骰子的点数组合，“丁半”则是纯粹的猜单双点数游戏。

将棋道场

将棋是日本的传统棋类游戏。“祇园”中有专门的将棋屋“成金”，无论大人小孩都可以前往磨练棋艺。游戏中设有二十级段位，可以不断向上进行挑战。

竞龟比赛

本作中的另一种博打游戏，内容很像现在的赌马，但下注对象并不是马，而是乌龟。除了购买“龟券”猜胜负顺序外，也可以寻找自己的乌龟直接出赛。

流镝马

流镝马就是骑马射箭练习，日本弓道中的重要环节。流镝马的游技场所在“祇园”外，于林中纵马飞驰，用弓箭射碎沿途的标靶，具有出众的爽快感。

修行

“瀑布修行”是本作中的成长要素之一。郊外的魔瀑布能使人类色欲不断膨胀，当桐生选择接受修行而站在瀑布下时，头脑中就会出现性感女子的幻像，此时必须像音乐游戏一样依照节奏按下对应的按键，才能将色欲从头脑中驱除，领悟新的武功招式。



→如果被画面中女子的美色吸引而错过了按键时机，桐生的修行就会以失败告终。





↑为“瀑布修行”模式担任模特的是中国籍演员颜垠凌。在修行中，以颜垠凌为原型的女子形象会身着泳装等充满诱惑力的服装，用性感的声音对桐生发问，以扰乱桐生的意志。

3月6日

武士的灵魂!!

本作在音乐制作上的一大特点是采用了日本乐坛中已有的流行名曲。为本作提供乐曲的主要音乐人包括日本著名HIPHOP歌手ZEEBRA以及凭借作品独创性而获得绝大人气的“决明子”乐队。对于乐曲的选择，制作总监名越稔洋表示：“将现在年轻人喜欢的乐曲用在时代剧题材中，这确实是一种挑战。但我认为，乐曲的选择并不应该仅仅表现在对时代剧的追随，而应该颠覆传统，形成崭新的时代剧概念。开发结果表明我的判断是正确的。”



在充满时代剧气息的背景之下
演绎出各具信念与意志的生动人物形象



→提到宫本武藏就必然离不开佐佐木小次郎，本作中的佐佐木小次郎也是在剧情中起着关键作用的人物。



←吉冈道场的代师范祇园藤次，剑术水平一流，同时也是祇园中数一数二的“游客”，对桐生的行动有特殊的影响。



→漫游诸国的神秘僧人，从危机中拯救了宫本武藏，并将其送到祇园。虽然身为僧人，却喜好酒与女色，且拥有出众武功。对武藏的人生造成重大影响的人物。

信义

从系列第一作就成为主人公动作捕捉演员及声优的黑田崇矢在本作中依旧演绎主人公桐生一马之介。在发表会上，黑田发表了自己对于《龙如》系列中主角的感想：“即使从现代剧变成了时代剧，一马还是没有变（《龙如》系列的主人公都叫桐生一马），依然是个只走自己相信的道路，能够跨越任何困难的男人。对于包括我自己在内的软弱男性们来说，这个角色是一种憧憬。”



↑桐生在“挂回”工作上的前辈伊东，街市大店“鹤屋”的保镖。是桐生唯一的好友，也与桐生一样拥有不为人知的过去。

《龙如·见参》主要演员简介



饰演主人公桐生一马之介的黑田崇矢，声线稍显低沉，以演绎反面人物出名。



饰演佐佐木小次郎的松田翔太，性格谦和的演员，在作品中表现了自己的性格。



饰演吉冈清十郎的加藤雅也，曾经在配音时实际使用竹刀感受现场情境。



饰演祇园藤次的冢本高史，自称系列的爱好者，在发表会现场试玩了游戏。



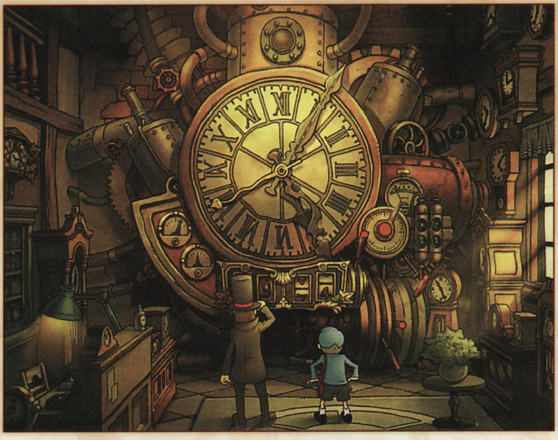
饰演谜之僧人的松方弘树，拥有漫长演艺生涯的老演员，对角色把握非常精到。

见参!

在特殊的时代中重新表现人心中的真实情感。



↑与《龙如》系列以前的作品相比，本作的故事背景发生了很大变化，但注重人情世态描写的特点依旧。本作之中的桐生是拥有“宫本武藏”之名的剑豪，其身边的人物多有来头。游戏之中有很多富于深意的对话情节，既展开情节，也能让玩家们有所感悟。



レイトン教授と最後の時間旅行

最大的谜团……《雷顿教授》三部曲的最后一作《最后的时间旅行》独占情报抢先报道！将很多有趣的小谜题融合在一起，在大作复刻风潮前仆后继的今天，以原创风格触动众多玩家心弦的《雷顿教授》，不知不觉已经出到了第二作，有了前两作的成功经验，加入制作人们最后的奋力一击之后，不知道究竟会带来怎样的震撼！ □文/蔬菜汁

NDS	本刊译名：雷顿教授与最后的时间旅行			CERO 審査予定
	Level 5	价格未定	发售日未定	
AVG	卡带	日版	游戏人数未定	记忆卡容量未定

「雷顿教授」第三部始动，

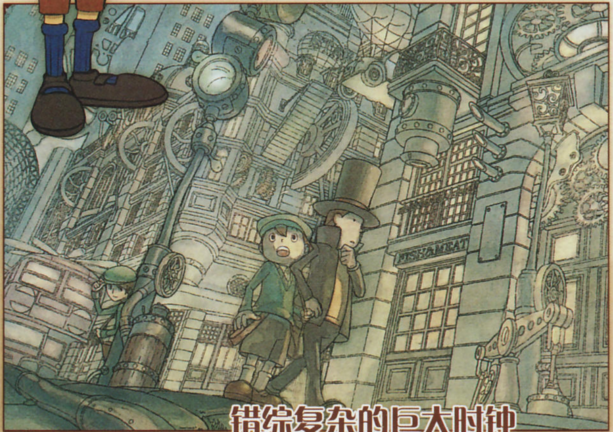


本系列的第一作《雷顿教授与不可思议的小镇》公开的时候，Level 5的日野晃博先生就曾经说过，“雷顿教授系列共有三部”。第二作《雷顿教授与恶魔之箱》于11月29日发售，制作方借此时机，终于先期公布了第三作《最后的时间旅行》的一些相关情报。相信聪明的玩家们早已从它的名字嗅出了游戏的大概，这正是一部带有SF科幻色彩的时光旅行题材的AVG类型游戏。

到目前为止，游戏的制作方公布的最新情报有：《雷顿3》的三张初期画稿、三枚开发中的游戏画面和4名游戏中的人物以及他们的形象画。画稿很像是游戏中的CG过场动画的初稿，为我们不完全剧透了游戏中的部分剧情，撩得人心头痒痒的；游戏画面和一些简单的人物介绍则在根本保留了游戏神秘性的同时，让人产生无尽幻想。

下面将根据已经公开的画稿、游戏画面以及一些登场人物的形象画，为大家一一揭开《雷顿3》谜一样的神秘面纱。





↑置身于某“未来世界”的雷顿与卢克，却遭到尾随。

错综复杂的巨大时钟 将你带入未知机器王国

由画稿展开的推测!!

●1雷顿教授与少年卢克置身于满是钟表的屋子中。他们面前放置着一个巨大的时钟，这巨大的时钟由很多仪表和齿轮组成，细看之下居然有4枚诺大的指针，虽然它们的作用不得而知，但是，这部巨大的时钟，与时间旅行应该有着密不可分的关系。初步判断，应该是故事开头的引子场面的初期画稿。

●2雷顿教授和卢克正坐在无轨电车中前往未知地点，卢克手中拿着一封信一样的东西，这封信也许正是剧情展开的一个重要导火索。从卢克读信的样子和旁边雷顿的神情判断，这封信是否就是一个颇为费解的小谜题呢？

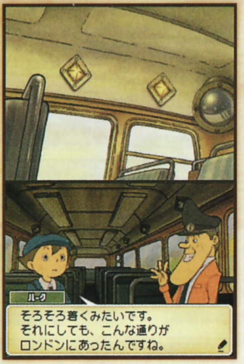
●3在充满机械装置的街道中漫步的雷顿与卢克。低层建筑上有很多齿轮，而高处居然有飞艇一样的东西，宛如到达了“未来的小镇”一样……值得注意的是左下角尾随二人的神秘男子，怎么看都像在什么地方见过似的。

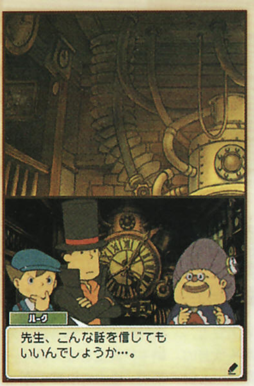


游戏画面剧透雷顿3的故事情节

揭露的三张游戏画面，描述了几个看上去没有关系的场景和剧情，但应该都与“时间旅行”有着密不可分的联系。中间的游戏画面上，巨大的神秘时钟再次登场亮相，制作方似乎有意无意地对这巨大的时钟灌输了某种强力的意志，而他们究竟要传达给我们怎样的信息呢？右面画面中的背景列车，正好与前面见到的第二张画稿吻合，那这里究竟会不会是游戏的出发地点呢？在前往未知地点的列车上，一定会与那传说中“人类大脑极限测试考试”的雷顿问题有一次亲密的接触。

公开的登场人物共有4人，分别是身穿黑色制服的邮递员、钟表店的女店主、一脸狂傲的男子和一名神秘青年，在开头介绍的画稿中，跟踪雷顿的就是此人。

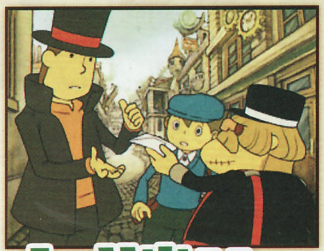




↑左图中，承载着雷顿二人的列车似乎终于到达了目的地；上图中钟表店主正在向雷顿说明着什么。

由画面展开的推测

雷顿从一袭黑衣的邮递员手中接过了一封信。卢克的表情夸张，难道他联想到曾弄瞎“打遍天下无敌手”苗人凤双眼的那封信？邮递员的下巴上有一个大伤疤，让人不禁想起了恐怖的“钩子船长”，而且，游戏画面并没有摄到他的腿，莫非……（幻想中）一切皆有可能！



穿越时空揭开疑惑之谜!!

2007年年底，在雷顿系列的第二部作品《雷顿教授与恶魔之箱》刚刚发售之际，游戏开发公司Level 5的代表取缔役社长日野晃博先生，携隶属Level 5第2制作小组的制作人铃木纯、第3制作小组的长野拓造，举行了一场别开生面的新闻发布会，会上就记者提出的一些受关注问题，如《恶魔之箱》的形象设计、小游戏的开发秘闻、CG过场动画以及《恶魔之箱》中值得关注的一些要素等作出了详细的解答，以下就是本次访谈的详细内容。

——刚做完《恶魔之箱》的各位能不能对《不可思议的小镇》和《恶魔之箱》作一下客观的评价呢？

铃木■这个嘛……《恶魔之箱》的制作刚刚结束，现在还不能站在客观的立场做出一些评论，不过《不可思议的小镇》已经得到了大家的一致肯定，这是公认的事情。

——与前作不同，本作中的小镇不止一个，作业量是不是比之前增加了不少呢？

铃木■是这样的，不仅是作业量增加了，每个小镇都有它们的特点，比如雷顿最初到达的小镇和伦敦，乡下与城市有着许多很明显的区别。以及他们最后到达的小镇，笼罩着神秘的氛围，当然那个部分不是我，是长野先生制作的。

——帅气的吸血鬼的设计是日野先生进行直接参与干预的么？

日野■是的，但是其实将游戏中的角色用抽象的手法制作出美形效果是一件很难的事情，确实很难。

迷你游戏的开发秘闻

——铃木先生在开发中感到最棘手的是什么呢？

铃木■最烦的就是“田鼠”了，实际上田鼠是在《雷顿教授》中第一次被制作成3D效果，到底怎么样才能做出有趣的效果呢？这个问题困扰了我很长时间。

——是么，田鼠这个要素是不是日野先生的点子呢？

日野■其实我当时提出了3个方案供大家参考，田鼠在《不可思议的小镇》中受到了女性玩家的一致好评，所以决定将动物作的尽量可爱一些。

——但是，好像田鼠登场的时候并不可爱啊，胖乎乎的。（笑）

日野■谁说瘦才可爱啊？（挺着自己的肚子故作认真状）

（众人爆笑）

——有一个关于茶的小游戏，喝茶的时候那个声音怎么感觉很豪爽啊，怎么听都像是在干杯豪饮。

日野■是这样，我对负责音效的人说，即使是“咕咚咕咚”的声音也要为喝茶配上效果音，结果，那家伙居然还就真配上了“咕咚咕咚”的声音。

关于CG过场动画

——《雷顿教授》的过场动画方面，听说看过Pa-works制作的动画后，对大家的工作产生了各种各样不同的影响，是这样么？

长野■是的，其实这是前一作《不可思议的小镇》开发时发生的事情，看过Pa-works制作的动画以后，大家感到豁然开朗，或多或少都受到了一些启发，对以后的绘画风格也产生了一定的影响。

日野■但是其实在最初看过Pa-works的初步设定的时候，长野君的抵触情绪是相当的大的，甚至说出了“日野先生，这种东西居然也可以拿给人看么？”这样的话。（笑）

长野■（赶忙解释）那只是最开始的感觉。

铃木■确实，开始的时候是那样的。

——铃木君一开始也持反对意见么？

铃木■是的，刚开始只是看到草稿而已，太抽象，所以反应才会那么大。

日野■所以我当时就劝大家，还是先把动画看完再说，毕竟Pa-works是制作了《攻壳机动队》和《钢之炼金术士》动画的大公司。

铃木■看完动画以后，大家都发出了惊叹。

日野■长野他甚至说了“Pa-works最高！”。（笑）

《恶魔之箱》中值得关注的焦点

——最后想问一下，《恶魔之箱》中有什么值得关注的地方呢？

长野■我想，结局画面应该是最不能错过的。

日野■在结局画面结束之后，会响起Salyu演唱的单曲《iris——幸福之箱》，我认为这是雷顿系列迄今为止最让人感动的地方。

长野■在各种各样的小镇上会遇到许多不同的人，如果稍不留神的话就会错过一两个人，所以尽量不要放过与每个人会面的机会哦。

铃木■我觉得除了结局画面之外，还有一个要素非常有意思，就是“雷顿之包”的三个小游戏，因为本作实现了前作不能实现的很多东西，小游戏的质量实现了大幅度的提升，一定不会令玩家失望的。

日野■我也觉得结局画面是最值得看的部分，最后的悬念撩得人心里痒痒的，出现最终画面那一刻，一切都明了了，为了揭开所有的谜底，大家一定要努力啊。如果说《不可思议的小镇》是初始状态的话，《恶魔之箱》就是完成形态，一定会令很多人惊讶的。



讲述雷顿教授那背后的动人故事……
游戏中最感人最有趣最辛苦的美好瞬间!!

点评人 荇菜





NO MORE HEROES

Wii	本刊译名：末路英雄			CERO D
	SPIKE	7140日元	2007.12.6	
动作	DVD-ROM	日版	1人	1格

与英雄无关的疯狂故事，浓墨重彩的个人风格作品。

在今年的游戏开发者大会上，当须田刚一谈起自己作品所拥有的独特风格的时候，他笑称：“人们总是对我说：‘你一定是在吸毒的时候创作那些游戏的，对不对？’不，我不吸毒，我甚至不抽烟……我喜欢喝酒，但是酒量很小。”

所谓“吸毒”当然只是一句玩笑话，不过《杀手7》之类的作品却的确给人莫名癫狂的感觉。人们说天才和疯子只有一线之隔。也许游戏中那些近似“疯子”的表现手法，恰好证明了须田刚一的游戏制作天分。现在，他的新作《末路英雄》又已经在Wii上登场，你是否有兴趣再来和他一起疯狂一次呢?

和《杀手7》一样，《末路英雄》采用了类似硬派卡通的画面，不过表情刻画更加细腻，肢体语言也更加真实可信。极尽张扬的角色造型，简单而不失韵味的构图，都流露着独树一帜的个人风格。不过在这种独特的画面风格之下，掩盖的却是相当传统的操作方式。《末路英雄》基本的游戏方式近似于清版过关类游戏，你只需打倒场景中所有的敌人就能继续前进。主角使用一把奇特的“光剑”进行攻击，虽然是Wii平台的游戏，但并没有采用“挥动手柄进行攻击”的方式，而是按A键便可。只是在敌人体力降为零的时候画面上会出现箭头提示，此时按照箭头方向挥动手柄就能将敌人杀死。实际上，这种处理方式十分高明：既没有浪费Wii手柄的动作感应功能，又不会让玩家从头到尾挥舞手柄而导致手臂酸痛。

游戏中的任务分为主线和支线两种，主线任务一共十个，每开始一个主线任务之前都必须缴纳一定数额的“保证金”。为了赚取足够的保证金，你就必须去完成各种支线任务。而支线任务又包括“打工”和“杀人任务”两种，前者是迷你小游戏，后者则是挑战你的游戏技巧。



作为游戏核心内容的主线任务，从节奏设计上来讲显得有些慢热。前期的几个主线任务流程显得颇为枯燥，杀敌、前进、最后进行Boss战。由于敌人种类较为单调，打斗的难度也并不高，打了几关之后难免会令人产生乏味的感觉。然而，进入游戏中后期之后，须田刚一的鬼才便开始展露。例如其中一个关卡主角要穿越一条极长的黝黑通道去追击对手，而另一个关卡则以公交车侧面的视角来展开……别具一格的设计让人眼前一亮。

关卡设计固然是《末路英雄》的特色所在，不过真正让它成为有别于普通动作游戏的因素还是它的剧本。在《杀手7》中，我们就已经领教过须田刚一的剧本编撰功力，那种悬念迭起、引人深思、某些时候又甚至显得有些歇斯底里的感觉，一直在游戏的剧本中流动。《末路英雄》的剧本是如此，但和它的关卡设计一样，也需要一定时间来体会。在前几个关卡中，你可能会觉得故事相当老套：一个手持光剑的年轻人为了夺得“杀手榜”排名第一的宝座，而向众多高手发起挑战。然而，一旦进入后期的关卡之后，你就会发现须田刚一所埋下的伏笔。而游戏的结局更是完全出乎人的意料之外，让人惊愕乃至瞠目结舌之余，又有一种意犹未尽的感觉——为了不剥夺大家自己欣赏剧情的权利，笔者在这里就不做过多的透露了，还是留给各位慢慢去品味吧。

除了关卡和剧情都有些“慢热”，可能导致玩家在前几关就失去耐心之外，《末路英雄》也还存在着一些其它的瑕疵。例如在对敌人使用终结技的时候，虽然理论上要按照屏幕上肩头指示的方向挥动手柄，但笔者发现其实朝任意方向挥动都没有差别，不知道到底是制作者跟大家开了一个玩笑呢，还是什么其它的原因。而游戏最大的一个缺陷就是自由行动的部分与主线显得有些脱节。主角驾驶摩托车在城市中闲逛、寻找支线任务的过程需要花费不少的时间，但实际操作起来却颇为枯燥。而且，在驾驶摩托车的时候，画面还会出现严重的拖慢、跳帧现象。如果能够把这一部分的操作方式作一点小的调整，应该会使游戏节奏更为紧凑。

《末路英雄》并非能够迎合大多数玩家口味的那一类作品，如果不理解须田刚一想要表达的那种“庞克精神”，你也许会觉得它完全不知所谓。但如果你希望找到一款充满了个性色彩、绝对与众不同的游戏，那么它是你当仁不让的选择。

B



【点评人/猴子】Suda 51（须田刚一）向来是我非常喜爱的游戏制作人，他在剧本编撰方面的独到功力以及那种如同脱缰野马一般的思想笔触总是能让人拍案叫绝。《英雄末路》继承了《杀手7》的独特风格，带有Suda 51强烈的个人色彩。游戏的主角被设定成一个喜爱动漫的“宅男”，正好投合了很多闯关族的口味。虽然画面看起来十分“简陋”，但实际上对于人物的表情和动作刻画非常细腻。游戏的操作系统也比较成熟，整体难度不过不失，让人一口气打下去而没有疲倦的感觉。另外Suda 51对于摔跤的“恶趣味”也随处可见，要好好品味哦！

A



【点评人/风林】这是一款奇特的游戏，对于须田刚一来说，“奇特”才是正常的事情。游戏的打斗手感相当出色，用光剑砍中敌人时的那种凝滞感觉给人留下了深刻的印象。而在角色设定方面，游戏中的每一个人物形象都十分鲜明，尤其是mm都很漂亮哦！另外必须提到的是游戏的剧情十分“诡异”，同时又提供了英文语音和日文字幕，不管你学得是哪一种外语都可以理解剧情，十分方便！不过游戏里还是存在着不少的瑕疵，例如敌人的设计比较单调，Boss战缺乏亮点，偶尔会出现帧数不足的现象等。总的来说这还是一款值得一玩的作品。

B



【点评人/龙马】如果不是早就在《杀手7》中领教过了须田刚一的鬼才的话，《末路英雄》的表现手法还真让人有些难以接受。游戏对于Wii手柄的机能有一些巧妙的运用，例如主角打电话的时候声音居然是从手柄中传出来，要将手柄拿到耳朵旁边听。同时作为一个动作游戏，它也没有滥用Wii的体感功能，要求玩家挥动手柄的时间并不多，此前不久发售的《灵魂能力：传说》相比要合理得多。游戏初期的流程有些令人感觉乏味，但是进入中后期之后还是相当不错的。如果你是须田刚一的拥趸，《末路英雄》应该是一款不会让你失望的游戏。

B

读者点评 ●《末路英雄》的剧本是我玩游戏以来所见过的最为独特的。（西安　刘宇）●游戏开头有很长的操作教学，让我以为操作会十分复杂。但是习惯之后才发现，其实打斗系统十分简单明了，手感也很不错，打起来很爽！（北京　董斌）●如果不去仔细体会剧情中所隐藏的细节的话，那么可以说你就错过了《末路英雄》的精华。不过，即使只看游戏的打斗部分，它也算得上一部不错的作品了（北京　Alex）●《末路英雄》的流程有些像《横行霸道》，但是城市结构要比《横行霸道》中的小得多，而且能够做的事情也不够丰富。（杭州　郑定邦）

在敌人攻击的瞬间使用十字键，可以做出紧急闪避的动作，并且发动反击。

点评人 七曜





LOST ODYSSEY

X360	本刊译名：失落的奥德赛			CERO C
	Microsoft	7140日元	12月6日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	600KB

四大巨星合力编绘着千年之梦，失落的奥德赛能堪比最终幻想！

本作是坂口博信刚开始建立Mistwalker时，就已经开始构想的两款作品之一，他在与井上雄彦（失落的奥德赛的人物设定）和重松清（知名作家，失落的奥德赛，千年之梦的剧作家）讨论过来，于是决定并共同准备开发本作。但当时还没考虑好选择哪个硬件平台。因为游戏开发需要资金，也就是发行商。就在那时坂口找到了丸山嘉浩（XBOX日本总裁）和川井博司（MS游戏部日本总裁）进行商讨。丸山嘉浩曾与坂口博信一同在SQUARE工作过，他原来负责FF在美国的销售工作，坂口对他十分器重。而川井博司和坂口共同制作了FFVII，VII和XI，也非常值得坂口信任，于是他就选择与MS合作。由于游戏规模庞大，坂口博信组织了近百人的开发阵容（包括游戏开发公司Feel plus和微软方面的人员），这才基本满足游戏开发所需。其中在他招兵买马的过程中，为扩大开发阵容，还邀请了曾参与制作过RPG“影之心”系列的开发团队参与制作，所以本作中的指环、饰品系统和影之心的轮盘系统有那么一点点相像。

游戏采用“Unreal Engine 3”3D 游戏引擎来细致刻画出独特的魔法工业世界，以4片装DVD的庞大内容来阐述壮阔浩大且可歌可泣的故事剧情，并由名作家重松清亲自执笔撰写不死人主角群们在千年漫长岁月中点点滴滴的短篇故事“千年之梦”，让玩家除了直接感受影音表现的震撼外，并能从纤细的文字中细细品尝游戏角色们的心路历程。XBOX360的机能对图形处理十分到位。以前不能实现的物理仿真特效，特别是水、光影和烟雾等的制作，现在在厂商的努力下表现得十分出色。此外，高清晰度也是一个重要部分，这在360上也完美地体现了出来。游戏中除了带给大家华丽的画面，还会让大家感受到更多颇具心意的游戏花样，任何游戏中的物体被触碰后，都会有反应。在华丽的画面背后，你会发现许多惊喜和令人兴奋的东西。游戏基本上是采用了王道式的RPG系统以及故事，虽然有大量的FF的影子，但是透过不死者之存在所产生的技能系统还有独特的情感，都营造出一种独创性。特别是凯姆在剧情中的存在，更是透过重松先生的小说而描写的极具深度，为堪称是坂口风格的王道剧情赋予了不一样的特色。人物设计的风格是比较中规中矩，但沉重的故事和世界观却非常引人入胜。



战斗部分除了读盘很慢以外，其本身还是进行得非常顺畅。非常值得体验，而且还能充分地体验到培育角色并使其获得成长的乐趣。是一款会让人想要多花点时间细细品味，适合成年玩家来玩的RPG。战斗中BOSS战，如果不知道击破方法，固然棘手，但也带来了拟定策略的乐趣。另外故事设定得很严肃，但是却又适度地加进各种笑料，幽默的对话和搞笑的穿插剧情足以吸引颇为广大的族群来玩。如主角苦情的表情所示，剧情上添加了强劲的苦味。以4片装DVD容量带来了压倒性的画面以及感人的乐曲。因为中规中矩并且排除了繁杂的设计，所以游戏性可能会令人无法满足。但如果研究透了千年之梦的内容，就会豁然开朗。重松清的千年之梦完成度实在有够高，可能会觉得跟主线的严肃状况有隔阂。如不了解主线剧情，那么看千年之梦如天书一样，根本不知所云。但它仍然称得上一款经得起成年玩家鉴赏的厚重作品。

本作的缺点也是比较明显的，例如读盘频繁，而且每次都时间超长，剧情对话时角色的口形和声音也没有完全对上。个人觉得最最鸡肋的就是饰品系统，除了后期隐藏武器套装里的少数强力饰品外，其他的都对战斗帮助不大，效果不明显。敌人虽然有特性分类，例如兽系、机械系之类，饰品里对它们都有专杀的设计，但就算是LV3的饰品，效果依然不明显。只要我们稍微提升一下等级，用连击和连续魔法直接轰杀，效率远比专杀特性高，更不像魔法的属性相克那样效果显著。但不管怎么说，这款全新的RPG都和以往的RPG大不相同，有它的特点，“失落的奥德赛”可以说是集坂口博信20年来经验的一个结晶。

A



【点评人/风林】好，鼓掌！360属于自己的FF终于诞生了！从《蓝龙》到这次的《失落的奥德赛》，坂口博信依旧靠着充足的资金支持、强大的开发团队，来振兴自己在RPG领域不可动摇的地位。连续两年都推出了超高质量的RPG大作，无论从效率还是开发实力来讲，都无可挑剔。回到游戏本身，即是FF之父也就无所谓借鉴一说，成熟的系统架构，优秀的画面效果，动听的豪华配乐，完全是一流水准。游戏以四张DVD的豪华容量登场，更显示了开发者在对游戏流程及水准上的执着与信心。本作是几大次世代平台推出以来最出色的日式RPG游戏，

A



【点评人/小沛】《失落的奥德赛》是《最终幻想》系列的知名游戏制作人坂口博信，最新推出的RPG作品。这款RPG可是网罗日本各路游戏界精英全力制作，以他们在业界的威望就足以使本作冠以大作的名号。而且本作受到注目度极高，加上最终幻想之父的全力开发，使得本作不同凡响。在《失落的奥德赛》中，背景设定在一个充满神秘魔法力量的世界，玩家扮演的是一个拥有皇族血统、能长生不老的男主角，已经活了一千年之久，在这段时间里面经历了不少生离死别，见证了不少世间丑恶的欲望，作品对人心的描写极为细腻。

A



【点评人/雪飞】游戏的整体设计风格十分接近最终幻想，从形式上来说也比较中规中矩。但沉重的故事和世界观很引人入胜。在美丽的图像表现下进行的事件场面也很有可看性，游戏拥有超多的GC动画供玩家欣赏。战斗部分也是本作的卖点之一，非常值得体验，新意十足的战斗和育成系统使得游戏色彩倍增，而且还能充分地体验到培育角色并使其获得成长的乐趣。是一款会让人想要多花点时间细细品味，适合成年玩家来玩的游戏，推荐大家都来尝试一下，顺便等待续作的发售。各位玩家绝对不能错过！

A

读者点评 ●本作不愧为重头游戏，画面、战斗效果都制作得很用心，缺点也是有，战斗读盘稍慢，进入战斗需要几秒钟，但也没有大家想象的那么夸张。（上海 张翔）●这游戏基本能超越最终幻想以外的RPG，特别是开场的时候，让人十分激动！（武汉 李欣）●本作会给人一种强烈的FF系列的感觉，开场还是比较吸引人的，画面也还不错。就是刚到魔导都市后那些建筑的画面让人想起了PS2，读盘的画确实有些慢，但是还能忍受，不知道以后赶路时频繁的地雷战斗读盘会不会让人抓狂。人设有点受不了，主角的画还勉强看得过去。（北京 张文华）

“最终幻想”之父坂口博信的新公司制作的盗版“最终幻想”作品终于发售了……

点评人 雪飞





Tales of Innocence

テイルズ オブ イノセンス

传说系列登陆NDS主机并不顺利，第一款作品《暴风传说》素质偏低，玩家根本不能享受到传说的乐趣，更体现不出大作的气势。而本作却大幅改进强化，使玩家可以充分感受传说的魅力，更将系列提升到了新的高度。甚至可以说，本款作品的素质绝对不会比最终幻想系列和勇者斗恶龙系列低。

NDS	本刊译名：纯真传说				CERO A
	NBGI	6090日元	2007年12月6日		
角色扮演	媒体	日版	1人	1Gb	

福音！前作弊病一扫而空！惊喜！传说新作脱胎换骨！

游戏战斗系统保持系列传统，继续采用深渊传说的换线系统，将单线战斗改进为平面战斗，玩家在战斗中可以自由移动，甚至移动到敌人背后发动攻击。为了加强战斗的乐趣，本作中敌人掉落的物品和金钱不再是自动回收，而是玩家自行回收，如果在战斗结束前玩家没有移动到物品或金钱上，那么在战斗结束后它们将会自动消失。虽然这样的设计会影响战斗的流畅性，但却不会影响玩家的正常连击。追求连续攻击的玩家通常都会在只剩下一名敌人时才开始尽情攻击，每名敌人掉落物品金钱的设定，使玩家完全能在拾取后再开始连击。连击一直是传说系列战斗系统的最大亮点，根据连击数玩家可以得到不同战斗评价，这一传统设计则在本作继续保留。

为丰富游戏内容，本作引进了《世界传说》中的任务系统，并且在地图上还有指定的任务迷宫。完成一个任务后，玩家可以得到一定的任务点数，任务点数达到一百自动升级，玩家可以接受更高等级的任务。最初的任务比较简单，大多是使用指定装备完成十场战斗、消灭指定的敌人、在迷宫中找到规定的NPC等，玩家可以轻松地完成，但高等级的任务则会出现非常强悍的敌人，甚至能力超过主线剧情中的BOSS，玩家必须熟练掌握连击系统，并且有一定的等级支持才能完成。完成任务后，玩家还能得到丰厚的奖品，并且可以利用行会货币换取珍贵的物品，这些物品则会决定玩家二周目游戏继承的道具。任务本身虽比较单调，但却减轻了玩家的练级枯燥感。在野外场景中玩家可以自行调节视点，并且充分利用主机的双屏功能，玩家可以自行切换大小地图，在游戏中玩家不会再迷路也不会头晕。敌人可见则将战斗的主动权交给玩家，玩家不必再忍受地雷式敌人的痛苦，如果对自己的实力有信心，玩家甚至可以一路躲避直接挑战BOSS完成剧情。虽然NDS掌机的作品的游戏重点大多不在游戏画面和音效，玩家重视的也是游戏性。但本款作品却并没因为优秀的游戏操作而放弃游戏画面，精美的游戏画面使玩家对传说系列倍感亲切，全程语音更让玩家惊喜异常。



本作敌人比较强悍，尤其是在游戏中期，大量出现的强悍敌人经常会使初级玩家手忙脚乱，角色们携带的有限回复药品根本不够用。为了减轻战斗难度，除了苦练连击技外，玩家还可以通过合成来增强角色能力。合成方法非常简单，玩家只要将战斗中获得道具拿到武器屋即可进行合成，每种武器都能通过合成附加三种性能，因此玩家可以通过合成在游戏的各时段将充分发挥武器的长处，大幅缩短了玩家的练级时间。战斗风格也是本作新增添的要素之一，每名角色都有六种战斗风格，前四种是进入游戏的标准配置，后两种则需要玩家的修炼或者连动获得。消灭敌人后，玩家的战斗风格熟练度会得到提升，通过战斗风格等级的提升，主人公们还可以得到附加能力，将这些附加能力合理装备，大大减轻了战斗的难度。在游戏后期，玩家将主人公们都修炼得很强，玩家刚刚开始进行连击，便经常会因为角色能力过强而将敌人击毙，连击也就此停止。而在战斗风格中，则特别为追求连击的玩家准备了降低人物能力的特技，玩家可以通过降低自身能力的方法保证敌人不会过早死亡。料理这一传统要素在本作中继续发扬光大，在战斗中使用料理不但可以解决恢复药品的不足，还可以回复主人公更多的TP或HP，但料理菜单却需玩家在游戏中注意收集，有些隐藏在迷宫的宝箱中，有些需要在行会中购买，还有些需要特殊的条件才能得到。料理、任务、合成等多种收集要素与战斗完美融合，使玩家的战斗不再枯燥单调，因此就算长时间游戏，玩家也不会觉得厌烦。除了料理、道具等收集外，本作中还保留了系列中的怪物图鉴，经过一次的战斗，该种敌人便会被记录在图鉴中，通过战斗还会在图鉴中记录该种怪物掉落物品等详细情报。

本作优点颇多，但存在主线剧情比较简单，故事交代仓促的缺点，但因支线任务和各种收集要素的配合，本作依然是可以长时间游戏的作品。

A



【点评人/七曜】值得称赞的一款作品，比起前作进步很大，也是传说系列中相当优秀的作品。六种战斗风格不但可以突出角色特性，还可以通过附加的技能强化角色能力，在战斗中同时得到锻炼。传说系列的系统的精华连击系统、料理系统等本作中全部保留，并且增加了合成新系统。虽然主线剧情较短，战斗难度不大，大约十几小时即可完成，但支线任务系统却使玩家可以挑战更为强悍的敌人，如果玩家想完美收集，则至少要上百小时的游戏。游戏的画面精美，并且全程语音，战斗中角色出招时还会高喊招数的名称，使玩家在游戏中可以得到多方位的享受。

A



【点评人/小沛】无论是游戏画面，还是游戏系统，都不会让玩家失望，游戏整体素质并不比最近发售的勇者斗恶龙4、最终幻想4差，甚至在游戏画面上超过了最终幻想4。游戏系统设计合理，各种要素相辅相成，虽然主线流程不长，但众多的支线任务和隐藏BOSS一样可以满足传说迷的需要，完美收集更是难上加难。本作将二周目继承要素与支线任务相结合，玩家想要轻松进行二周目游戏，一定要多打任务。料理系统、连击系统延续系列，并且增添了战斗风格，利用战斗风格中附加的特技，可以提高角色的能力，也可降低角色能力满足玩家连击需要。

A



【点评人/风林】比较于NDS的前作，《纯真传说》的改变的确相当大，也对得起传说这块牌子，但在传说系列整体越来越绚丽，越来越有视觉冲击力的比较下，本作就谈不上有什么太让人惊喜的地方了，一些细微的系统变化放在传说系列大的框架下几乎可以忽略，好玩是好玩，但却找不到任何激情，比较于几乎月月都要推出一作的FF来说，在NDS上的传说与其的差距一目了然。或许这样比较并不公平，但若把游戏做得让游戏者找不到玩下去的冲动，就相当成问题了。既然NDS在3D方面表现力不足，为什么不在2D上多下功夫呢?

B

读者点评 那战斗画面感觉一下子不能适应，那么小个屏幕就看到个人占了屏幕的一半，打击感还不错。（北京 周程）几乎全程语音越想越恐怖，赞！（湖南 王朋）目前感觉唯一的缺点就是地图太大了，大部分时间都在乱走。（江西 张猛）全练战斗风格中……（广西 刘秀）有没有提高稀有物品偷窃成功率的方法啊？渺茫的几率实在太考人品了！（北京 范晓辉）实在打不过去，只好调整战斗难度了。（广东 林俊涛）有了飞艇以后做送信任务才是王道。（重庆 胡萱）钟乳洞的BOSS忒狠了，一套下来就半残了（新疆 黄帆）

长时间使用某一特技，不但会提升该特技的熟练度减少TP值消耗，还能修炼出更高等级的新特技。

点评人 小沛





《我们都爱高尔夫》是由曾经制作过《大众高尔夫》与《马里奥高尔夫》等高尔夫球游戏的CAMELOT开发，本作自然也继承了先前这些作品的轻松风格，在场景和人物的设计上都充满了亲和力。而且游戏的操作系统也充分针对Wii的特色设计，发挥了Wii的仿真特色来提供逼真的体验。

Wii	本刊译名：我们都爱高尔夫			CERO A
	CAPCOM	6090日元	2007年12月13日	
体育竞技	DVD-ROM	日版	1-4人	1格

秉持人人都爱高尔夫的信念，创造最简易的多人同乐游戏模式。

亲和力十足的角色

《我们都爱高尔夫》采用色彩鲜明的亲和风格设计，其中的登场角色与《大众高尔夫》类似，都是以可爱、阳光为主旨的卡通画风。一开始登场的角色只有两个，就是初出茅庐的大学高尔夫球社女社员小惠（メグ）与一心想跻身名人赛的青年选手阿俊（シュン）。这两个人是一开始就能选择的，并且每个人都有4种不同的造型。剩下的8名角色是需要玩家在比赛生涯模式中逐渐靠胜利来获得，而且各个角色还拥有各自的特殊造型服装。已经发现的特殊服装包括小惠的《街霸2》春丽造型，阿俊的《逆转裁判4》王泥喜法介造型，卡尔洛斯的《魔界村》阿瑟造型，以及由纪的《生化危机3》吉尔造型。

玩家在游戏中除了可以使用原有的登场角色外，还可以使用Wii所提供的Mii漫画肖像分身功能，让自己创作的分身造型以自创游戏角色的方式登场，增加游戏时的投入感。此外最多4人参与的多人同乐功能，而且只要1只Wii遥控器手柄也能轮流让多人游戏的设计也非常体贴。

在游戏的角色方面，本作已经做得非常到位了，满足了玩家对于个性化的要求，包括开启隐藏服装也为游戏增添了不少游戏性。不过因为游戏的操控关键还是体感，因此角色的能力值对完成游戏的影响不是很大。这样设计不算失败，起码让玩家可以放松地使用每一个人物，而不会因为能力而令某些角色受到冷落。

极度需要适应的操作

Wii上面出过几款高尔夫球的游戏，而操作最为简便，并且仿真度最高的还得说是《Wii Sports》。之后的作品为了在“尽量真实”上做文章，都刻意将操作复杂化。这倒也不一定是件坏事，但要看尺度把握得如何。

《我们都爱高尔夫》的游戏操作完全针对Wii的遥控器手柄所规划，仅用一支手柄即可完成所有的操作，这种看似简单的操作却也存在着不少问题。首先，本作的击球方向是通过Wii的光学指针来进行瞄准，不过由于不能拉近视角，所以对于落点的地形状况不能把握准确。好在游戏本身提示了球落地后的运行轨迹，只不过这样的设计太过直接，没有让玩家自己目测挑战的感觉。其次，握杆姿势并没有完全仿真。大家一开始可能会乖乖地侧身对着电视，然后像真的打高尔夫一样握着手柄。不过渐渐地你会觉得这样的感应并不是很灵敏，反而是面对电视机坐着，就那么上下挥舞手柄的效果更好。这个缺憾就比较令人郁闷了，难道是游戏开发人员当初偷懒，他们就是这么来测试游戏的？最后就是通过Wii遥控器的动态感测来进行实际的挥杆了。我们可以感觉到，这款游戏确实想在流程方面仿照真实的高尔夫球，不过鉴于当下的感应系统还没有达到那么灵敏的程度，如果利用体感来确定打击力度和击球准确度的话，实在是难于登天。最终的结果呢？为了让击球相对准确一点，玩家只好放弃了仿真的体验，老老实实地坐在电视机前，右手高举手柄，慢慢调整击球的力度，然后轻轻抖一下手柄，让力量槽的指针开始向下滑动。当指针到达球的位置时，再轻抖一下手柄将球击出。不知道大家能不能想象出这样的一幅玩高尔夫球的画面……真不知道如此一来的“仿真”被摆在什么位置了。



变化不大的模式选择

这款游戏的模式选项有不少，除了正统高尔夫球比赛之外，也加入一些趣味的新玩法。例如像是“过环击球”还有“准确度比赛”等，都是考验玩家对于风向和地形的把握，然后比赛谁能够让球的落点最接近靶心。

这个游戏的一切模式都是与高尔夫相关，并且连基本规则也没有任何变化。其实这倒也算不上缺点，只不过Wii上的大多数游戏都会稍微恶搞一下，而这个游戏这么“严肃”，反倒有点不适应了。

B



【点评人/雪飞】玩完这款游戏后发现，《Wii Sports》真是神作啊！我可没有弄错游戏，因为这个《我们都爱高尔夫》实在没有《Wii Sports》那么好玩。别看人家是四个小游戏的合集，但每一个都做得中规中距，用最简单的方法来体验每一个运动的精髓。而这款游戏号称是要让玩家体验真实的高尔夫运动，却在模拟方面做得很不到位。感应程度太差！莫名其妙就会自动挥杆！玩的时候要特别小心，根本没有《Wii Sports》里面那么畅快自如！本来打算夸夸这个游戏只用一个手柄也能让四个人一起玩，不过这个游戏的质量实在不值得一起浪费时间。

C



【点评人/七曜】Wii的模拟功能让一部分游戏变得乐趣无穷，也让很多作品背上了包袱。《我们都爱高尔夫》的设计明显存在很大的问题，明明你反应对了，可电脑识别错了，遇到这样的状况真的很令人生气。估计要是碰到没有耐心的玩家，真的可以摔手柄了。现在评价游戏的好坏绝对不是先看画面，就好比PS3和360上也有一堆垃圾游戏，而FC上却有不少不朽的经典一样。这个游戏的画面虽不算华丽，但看着挺舒服，角色也比较可爱。但这一切都被糟糕的操作给打了折扣，即便是在优美的环境里，但手里没有一根好的球杆是绝对不行的。

B



【点评人/风林】游戏数量一多，质量就难免参差不齐。Wii上的高尔夫游戏有那么两三款，但真正做到完美模拟的还没有出现。这个游戏的问题就在于令挥杆的动作被分解为两个部分，首先是将手柄抬高来确定击球力度，然后将手放下准备击球，在确定击球位置时晃一下手柄再击球……听着好像是挺逼真的，但实际操作起来和真的高尔夫差太远了，根本不能一气呵成。具体会出现什么尴尬的情况，在这里一两句话也说不清楚，大家自己试试看就知道了。不过或许我们对这款游戏也应该宽容一点，它的缺点其实是因为主机的感应不够灵敏。

B

读者点评 ●之前吹得可以，现在的失望和前面的期待一样高！（北京 高达）●亏这些人还做过《大众高尔夫》，简直太令人失望了。（山东济宁 宋伟戈）●终于可以拿一只手柄让四个人一起玩了，不过胜利好像不怎么凭实力，就算是玩高尔夫的达人也要慢慢适应。画面还凑合，音乐不怎么样，角色没特点！为了“同乐”，忍着玩吧。（天津 联君）●CAPCOM现在死顶Wii啊，好游戏、烂游戏都给Wii做！这是第一个让我玩了10分钟就决定放弃的游戏，Wii的感应真是烂到家了。（北京 真·Wii烦）

要体验这个游戏的乐趣，就要有极大的耐心和放弃模拟的决心，最好还有一个玩不好也无所谓的平常心。

梦境

《梦精灵》是11年前世嘉土星上的经典作品，初代便以梦幻的题材、童话般的场景以及优美的音乐征服了无数玩家。可惜的是，随着世嘉在家用机领域的没落，这个系列也就渐渐远离了大家的视线。

说来也怪，今年发布或推出了不少续作都是距离前作10年以上的。例如：《魂斗罗4》、《影子传说2》、《街霸4》等等。《梦精灵》的影响面可能没有上述作品那么宽，但凡是玩过前作的人一定会对本作非常期待。

有道是期望越大，失望越大。可能这个作品的品质算是非常优秀，不过还是存在着一些不如人意的地方。例如所有动画都必须强制看完，而且在关卡内一旦失败就要从本关一开始的地方玩，并且还要强制看一遍动画。另外，本作的操控也不是那么精确，摇杆过于灵活，需要玩家花很多时间来适应。然而本作的音乐很不错，画面也很精美，所以整体感觉是让人又爱又恨。 □文/小沛



NiGHTS Journey of Dreams

Wii版《梦精灵》的进化

作为11年后的续作，这款游戏的进化之处也非常多。不仅操作系统丰富了很多，还能使用到Wii的“天气频道”功能。例如玩家在游戏的系统设置里选择自己住所的区域之后，游戏中天气的变化就将随着该地区真实的天气变化而发生变化。包括风、雨、雪、雷电等气候变化都会在游戏中得到真实重现，不仅是游戏中景物的变化，气候的变化还将影响到游戏内容的变化。除此之外，游戏里的时间还将随着Wii主机内置的时间而发生变化，月份与季节等的变化都将取决于真实时间，让这个虚拟世界与生活更加贴近。当然，要实现这些功能，必须确保你的主机现在正连接在网络上，否则游戏的内容会按照默认的天气来执行。

Wii	本刊译名：梦精灵 星降夜物语				CERO A
	SEGA	7140日元	2007年12月13日		
动作冒险	DVD-ROM	日版	1-2人	1格	

梦精灵的最佳操作方式

《梦精灵》和以往的一些Wii上面的作品类似，都是提供了多种操作方式。本作包括：双节棍加上遥控器手柄的标准操作、只用遥控器手柄的标准操作，以及使用经典手柄的操作方式。我们都知道，《梦精灵》的前一作是用土星传统手柄玩的，那么玩过前一作的老玩家一定还想尝试一下用手柄来玩新作的感觉。不过估计这类玩家还是少数，并且拥有经典手柄的人也不多，所以我们还是着重介绍一下全新的操作方式。





↑→本作的风格和前作一样充满了梦幻的色彩，而且画面更加华丽，场景的设计也复杂了很多。

其实本作的单手柄操作虽然感觉新颖，但操控性真的不敢恭维。它是用光标来指引梦精灵飞行的方向，不过在玩家一旦遇到需要及时反应的地方，这种操作方式就显露出自己的缺点了。由于感应的延迟，建议大家还是乖乖插上双节棍手柄，使用标准操作吧。

标准操作下，左摇杆控制移动，以及梦精灵的飞行方向。A键是跳跃，B、C、Z都是控制梦精灵的空中冲刺。而当使用小孩子的时候，按B键是投掷精灵石。另外，开启箱子或者想要从地上捡起什么东西是不需要按键的，只需要走近它就可以了。这个游戏的操作方式非常简单，玩家有个一两分钟就可以学会，不过要想在游戏中熟练运用的话，就要看个人的修炼了。

Helen的第一个梦

Helen进入梦之国度是因为讨厌练小提琴，从而心里面产生了一些奇怪的想法，梦到自己的朋友都变成妖怪后逃入了梦之国度。

Helen在最开始进入梦之国度时，和Will的遭遇是一样的。也是先遇到猫头鹰，听它介绍梦之国度的一些情况，然后再和梦精灵一起学习飞行的技巧。随后便开始了和Will略有出入的冒险旅程。别看她是个女孩子，但在能力上可以丝毫不逊色于Will，所以以后的冒险难度也不会比男孩低。

Helen的第一个任务也和Will差不多，都是要破坏三个牢笼，只不过场景设计略有不同，但玩法都一样。她遇到的第一个BOSS是一条在旱地里游的“鱼”。对付它的方法就是先躲避它的攻击，然后在空中绕圈飞将其打成一堆彩球，然后吸收掉这些彩球后，这条大鱼就变小了。此时再趁它跳起来的时候抓住它，并按B键冲刺就可以干掉了。

通关后的奖励模式

虽然本作和马里奥系列类似，有着复杂的场景设计，但隐藏要素却不如马里奥多。以下是本作通关之后的一些隐藏模式，按照条件通关后，这些模式便可以在故事模式下进行选择。

开启模式	开启方法
Sketchbook	完成Helen的故事模式
Helen的影像屋	用Helen通关并只能有一个任务是C级评价
Audio Room	完成Will的故事模式
Will的影像屋	用Will通关并只能有一个任务是C级评价

Will的第一个梦

Will是本作的男主角，有一天他梦到和自己踢球的同伴变成了妖怪，于是逃到了梦的国度，碰到了在这里看守的猫头鹰和梦精灵。

首先，猫头鹰会告诉你一些关于梦之国度的基本情况。你也可以在这里四处逛逛，收集散落的精灵石和宝箱。与梦精灵击掌后便可以与她合二为一，此时也就是自己变成了梦精灵，并且可以在天上飞来飞去。空中的冲刺是会消耗相应的能量槽，而穿过空中的黄圈便可以补充能量。另外梦精灵的冲刺也是具有一定杀伤力的，当吸住敌人或者一些障碍物后，按B键冲刺就可以将其破坏。还有一个技巧，就是在空中绕圈飞行，当在空中划出一个圈后（不一定是圆的），这个范围内就会形成“黑洞”，将周围的精灵石全都吸过来。当适应了这些操作之后，Will就可以开始自己在梦境中的冒险了。



Will的第一个任务就是要破坏囚禁梦精灵的三个牢笼，首先进入第一个牢笼，和梦精灵合体。然后就一路往前飞，去抓住前面的凤凰。每抓住一只就会得到一把钥匙，再经过牢笼的时候就可以将其破坏。Will遇到的第一个BOSS是个圆球一样的小丑，任务就是要将小丑推过一道道的大门，最后达到终点就行。



名曲编织成梦的继续

——《梦精灵 星降夜物语》音乐制作小组访谈

音乐制作人：幡谷尚史，世嘉音乐制作开发小组的核心人物，负责本次续作的音乐制作及PS2版音乐部分的监修。

音乐人：**ササキトモコ**，离开世嘉公司以后，积极地帮助原来的同事进行音乐方面的创作。担任本作《梦精灵》的作曲、编曲。

——您二位可以说是《梦精灵》音乐制作方面的中流砥柱，值此开发结束之际，二位有什么特别的感想么?

ササキ■这次作为自由制作人来提供乐曲，所以开始的时候并没有当作工作来看待，但是，开始进行原土星版乐曲的编曲工作的时候，繁杂的工作量不得不使你认真地对待它，感到多少有些无奈吧。（笑）

幡谷■工作方面她来提供原曲，我来负责编曲以及最后成形的工作。这次Wii总共收录了70首以上的乐曲，每首曲子的制作都很精细，每一段曲子的构成都很完整。

——这么辛苦制作出来的Wii版的音乐，与前作有什么不同之处么?

ササキ■以前土星时代使用内置音源，一切都要自己管理，现在则使用网络资源，方便了很多，加工起来也很方便，好像对于我们制作人来说有些偷懒似的，其实曲子加入了很多西部乐器以及很有个性的要素，比前作更加充实、更加完整。

幡谷■因为毕竟已经距离前作11年了，我想，作曲者的思想和时代性的表现手法都会有些改变，但是音乐的制作上，为游戏内容增加乐趣这方面的一贯初衷并没有改变。

——前作中，游戏舞台的背景音效受A-LIFE的影响很大，那么本作呢?

幡谷■当时被称作“互动的音效”这一要素，在本作中有了大幅度的增加，一般剧本舞台中对应的曲子，基本上继承了“我的梦想”这一音乐理念，游戏进行的越深，越能感受到音乐的不同之处，而且在圣诞节这个特别的日子里，一定会有一些特别的感触。

——试玩自己完成的作品的时候有什么感觉呢?

幡谷■今年年初的时候还在担心到底会制作成什么样子，在实际开发将近结束的时候，发现质量上有了飞一般的提高。

ササキ■不愧是Wii，画面非常的漂亮。

——主题歌依然是原作的《Dreams Dreasms》，这是为什么呢?

幡谷■虽然依然是土星版的主题歌，但是加入了新的音节，形式上有了变化，重要的部分给与了基本保留，又适应游戏的新概念进行了完美的改善。

——音乐CD什么时候发售呢?

幡谷■预定1月16日发售，共3张CD全部76首曲子。



チョコボの不思議なダンジョン 時忘れの迷宮

Wii	本刊译名：陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫			CERO A
	SQUARE·ENIX	6800日元	2007年12月13日	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	3格

《陆行鸟不可思议的迷宫·忘却时间的迷宫》是SQUARE·ENIX在Wii上推出的《陆行鸟》系列最新作。《陆行鸟》是以1988年在《最终幻想Ⅱ》中首次登场，后来成为《最终幻想》系列吉祥物的著名角色“陆行鸟”作为主题，展开与原作完全不同游戏内容的人气游戏系列。今年是《陆行鸟》系列诞生十周年纪念，这款登陆Wii的新作又将带领玩家走进全新的“陆行鸟世界”。 □文/蓍子

陆行鸟在迷宫中的大冒险再度回归！

Point 01 忘却之街中的难忘旅程

某天，身为财宝猎人的陆行鸟来到了一条名为“忘时街”的街道。这里的人们抱着“只要忘却就能获得幸福”的奇怪信条，每当钟楼上的大钟响起时，人们就会失去各种各样的记忆，有些时候，人们甚至连自己的名字都会忘掉。不过，也并不是所有人都遵从着这一法则。一个名叫拉法艾罗的神秘男孩凭借不可思议的力量制造出了“记忆的迷宫”，使人们的记忆逐渐复苏。随着他的出现，“忘时街”的人们开始出现了异变。另一边，陆行鸟遇到了住在“忘时街”临近牧场的少女西罗玛，这位年轻的白魔道士也对人们舍弃记忆的做法表示反对。陆行鸟的探险就在这种奇妙的邂逅中开始了。



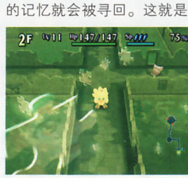
↑拉法艾罗总是重复着急剧的成长过程，其存在与人们的记忆有密切的关系。



←西罗玛是个善良而坚强的少女，抱有独自的信念。

Point 02 寻回记忆的探险

在游戏中，陆行鸟要在街道各处进行对话，遇到各种因人们失去记忆而引发的事件，随后，陆行鸟要潜入人们的“记忆迷宫”进行探索，完成探险后，人们相应的记忆就会被寻回。这就是游戏中的主要流程。



游戏中的迷宫多种多样，除了普通的记忆迷宫外，还有由神兽在最深处看守的“水晶迷宫”等待陆行鸟去挑战。和历代《不可思议的迷宫》相同，本作中的迷宫也是即时生成的，玩家要随时做好面对全新挑战的准备。同时，迷宫内的行动也依旧采用回合制，选择行动时应当准确计算，才能够顺利前进。

Point 03 行动画面的数值

迷宫中，游戏画面上方会出现五项数据，从左至右依次是迷宫层数、等级、HP、SP和满腹度。其中，SP蓄积槽上方会显示出数个SP点数，陆行鸟每次使用特殊技能时都会消耗一定SP点数。当陆行鸟作出行动或受到伤害时，SP的蓄积量都会上升，每次蓄满时，SP点数就会回复1。满腹度会随着陆行鸟的行动不断下降，一旦满腹度降至0，再采取行动时就会扣去HP。给陆行鸟吃下各种蔬菜后可以提升满腹度。



←战斗中，时刻注意上方的数据非常关键。

利用转职系统突破难关

转职系统是本作最大的特色之一。本作中一共有10种职业，每种职业都具有专门的职业等级。迷宫中的敌人被击倒后会掉落名为“职业方块”的能源，拾取并储存之后就可以使职业等级提升。在10种职业中，“见习战士”是初期职业，能力平均；“白魔道士”是魔法防御较高的职业，擅长回复及辅助魔法，但攻击力较低；“骑士”是攻击及各项防御能力都较高的职业，擅长战斗，但满腹度下降快；“黑魔道士”是长于魔法攻击的职业，习得上级魔法后非常强大；“龙骑士”是具有特殊攻击技能的平均型职业；“盗贼”可以使用偷盗，且拥有最高的回避率；“学者”拥有提升道具性能的特技；“暗黑骑士”拥有最强级数的攻击力；“忍者”拥有强大的战斗技能，但SP回复较慢；“舞蹈家”拥有特殊的强化与移动技。当职业逐渐开放后，在每个迷宫的0层可以进行转职。



Point 04 迷宫中的新陷阱

按照《迷宫》系列的惯例，本作的迷宫中也设置了各种陷阱。在陷阱之中，有些能够直接造成伤害，也有些会使陆行鸟的能力值发生变化，如果盲目乱闯，肯定会吃不少苦头。不过，本作中的陷阱也并不都是干扰，也有一些可以回复陆行鸟的HP或满腹度。本作中还出现了一种名叫“决斗场”的新型陷阱，踩中之后，陆行鸟会被强制转移到一个单独的空间，和敌人展开一对一战斗。“决斗场”中都是特殊的BOSS级敌人，实力非常强大，如果没有准备会非常危险。但如果成功击倒，则可以获得很多的经验值。如果对实力有信心，不妨刻意前往挑战。

Point 05 武具与召唤魔石

在迷宫中获得的武具之中，有一些拥有被称作“印”的特殊能力。只要前往镇上的锻冶屋，就可以进行武具合成，将“印”的效果叠加起来。每种武具上能镶嵌的“印”数量有限，不需要的“印”可以在锻冶屋消掉。本作中的召唤兽是通过“魔石”使用的，只要打倒神兽后，就可以获得相应的魔石。



←↑本作中召唤兽使用时的效果同样非常华丽。

纪念《陆行鸟》系列诞生

10周年

将思念赋予全新作品 在忘时迷宫中迎接新挑战

チョコボの不思議なダンジョン 時忘れの迷宮

开发组成员集体访谈



桥本真司 制作总监

SQUARE·ENIX执行董事。参加过FF系列以及其它很多游戏作品的开发，并多次担任制作总指挥。FF XⅢ的动向非常值得关注。



横山佑树 制作人

SQUARE·ENIX制作人，在完成NDS的《魔法画册》后加入了本作的开发团队，已经是第二次参加《陆行鸟》系列的制作了。



板鼻利幸 设计师

SQUARE·ENIX游戏设计师，参加过历代《陆行鸟》和《FFCC》作品的开发工作，在《FFCC命运之轮》的开发组中也曾亮相。

《陆行鸟不可思议的迷宫·忘却时间的迷宫》（下文简称《忘却时间的迷宫》）是《陆行鸟》系列诞生十周年的纪念作品，本作的开发组成员在游戏之中寄托了很多自己的心意。下面这篇访谈记录了记者和本作主要制作人之间的对话，希望大家能从中了解一些本作开发过程中的点滴细节。

在全新主机上创造新的陆行鸟

——本次推出的《忘却时间的迷宫》是《陆行鸟》系列诞生十周年的纪念作品。我听说桥本先生和板鼻先生从最早的企划开始就参加了这个系列的开发，请问是这样吗？

桥本■系列的第一作《陆行鸟不可思议的迷宫》（1997）是BANPRESTO和原SQUARE合作开发的游戏。当时，我做出了这款游戏的企划，板鼻作为BANPRESTO的设计师参与了项目。与其它公司进行联合开发这种形式在当时是非常少见的，因此我还以为只出一作就完了。（笑）托了大家的福，那款游戏成了销量一百万套以上的畅销商品，因此又推出了续作的计划。

板鼻■对于我来说，第一作是我寄托了很多感情的作品。

——横山先生是从什么时候起加入的呢？

横山■我是从2006年发售的NDS游戏《陆行鸟与魔法画册》（2006）开始加入的。由于这是一个拥有历史的系列，我是一边感受着压力一边工作的。（笑）

——这次《陆行鸟不可思议的迷宫》在Wii上复活，从系列最初两部作品算来已经过了很长时间。本次作品推出的理由是什么呢？

桥本■《陆行鸟》系列拥有很多女性玩家，我认为Wii比较适合它。至于内容，其实这是从2006年10月到现在我们最烦恼的一件事。我们有过制作《魔法画册》续篇的想法，也曾经考虑过PS版《陆行鸟赛道·通向幻界之路》（1999）那样的方向性。但我们最后觉得，最为人所熟知的还是《不可思议的迷宫》。再说，我们也想在最新主机上对陆行鸟进行全新演绎。

迷宫总数与追加职业

——这次的《忘却时间的迷宫》似乎比以前的作品更加重视故事性？而且，故事好像还相当严肃……

横山■对故事比较注重这一点，应该算是响应爱好者们要求的做法。

板鼻■看过故事大纲之后，我对于本作的剧情如此严肃多少感到有点吃惊。（笑）因此在这次的设计上，为了对应较高年龄层的用户，迷宫的感觉也设计得比较可怕。各种怪物与召唤兽的设计也都在反映《FF》要素的基础上进行了更新。

桥本■本作的故事与“人的记忆”有很大的关系，最后形成了相当复杂且很有分量的剧情架构。然后，在后半段又加入了冒险活剧的要素，重视迷宫的趣味性……刚开始时我们认为做一个在小环境中游玩的东西就可以了，但最后做出了一款比预想中还要重厚的，更像游戏的游戏。

——作为从《FF》中选拔出来的要素，火、水、光、暗的水晶在本作中登场了。根据初代《FF》的走向，土之水晶是否也会出现？

横山■水晶终究是《FF》的象征，在《陆行鸟》的世界中也不能脱离。关于四颗水晶……最早的方案就如同你所说的，并不是暗，而是土。当剧情进展之后，也许会和土扯上关系。（笑）

——本作有几个地方我们非常关注。作品中迷宫的总数大概有多少？

横山■游戏中的迷宫分为记忆的迷宫与水晶的迷宫。水晶的迷宫当然是4个，记忆的迷宫包括通关后出现的迷宫在内，总共有30个左右。

——记忆的迷宫并不是以固定形态出现在场景上，而是存在于人的记忆里，这种表现非常有趣。

横山■我们特意在此下了功夫。如果在地图上做很多迷宫，地图就会变得很多。之后，“进入人的记忆”这个点子就浮现出来了。

板鼻■这样就可以一边攻略迷宫一边看角色们的剧情，将迷宫与故事融合在一起了。

——职业系统确实很有《FF》的色彩。

横山■提到在作品中加入新要素，我们第一个想到的就是职业。“迷宫游戏”的既成印象是以道具作为攻略的主轴，但我们这次改为重视职业了。

——转职后的陆行鸟在设计上是不是比较困难？

板鼻■是啊。最难设计的是……先前没公布的职业，所以现在还不能透露，总之是个很好玩的职业。最值得关注的是设计图的轮廓。就算把它全部涂黑，还是一眼就能看出那是什么职业。

——有没有很么推荐的职业呢？

横山■基本上，我们设计成使用任何职业都能够通关，因此仅凭喜好来选择也可以。不过，迷宫与职业有着对应性的问题，如果觉得困难，还是尽早转职比较好。（笑）从喜好来讲，我个人推荐可爱的白魔道士。平均型的龙骑士很易于使用，这个我也很喜欢。

那个人物还有隐藏的秘密？

——那么，能不能谈谈本作的角色呢？

板鼻■这次的主要角色是由我来画，别的人负责监修的。由于陆行鸟和西罗玛的形象以前也画过，我最开始还以为不会花太多时间。但实际上，本作中的西罗玛是个非常活泼的角色，和以前那种文静的感觉有些不同。因此，角色的头身比例提高了，还变成了短裤的装束……真是一边反复琢磨一边设计的。

——新角色中的“谜之黑魔道士”很令人关注呢。这个角色带有中性的气质。

横山■那个角色也是板鼻设计的，到定下来为止反复了好几次。

板鼻■那个人物有一些被隐藏的设定，为了表现出它们，内部进行了不少调整。

横山■虽然与陆行鸟敌对，但那个人物具有独自的信念，为了矫正世界而进行着活动，是个一直到最后都很重要的角色。

——说起来，怪物与以前也有不少变更点。新怪物也出现了。

横山■是啊。半鱼人之类的和以前变更非常大。我们刻意在可爱中加入了更像怪物的可怕感觉。

板鼻■说到可爱的话还要算人形草，种类也有很多。

横山■我们还专门跑到《FF XI》的制作组去申请人形草的使用许可。（笑）

——《FF》的爱好者们也会喜欢吧。

横山■怪物全部都是从《FF》系列中引入的，我们想让玩家看到之后能露出微笑。

关于《魔法画册》中的要素

——除此之外，还有没有从其它作品中引入的要素？

桥本■在《魔法画册》中受到好评的卡片游戏“立体卡片决斗”被收录进来了。

横山■是啊。玩家可以作为本传故事之外的要素来玩。游玩的场所……由于是像迷你游戏一样的东西，就请大家自己想象吧。（笑）当然，也可以通过Wi-Fi和不认识的玩家对战。

——这是个新要素呢。说到新要素，本作在系列中首次采用真人配音，这是个令人高兴的变更点呢。歌手川岛爱饰演了拉法艾罗。

横山■川岛小姐的主题歌中浸透了本作的世界观，是一首非常精彩的歌曲。至于配音，由于拉法艾罗是一个不可思议的少年，很少表现出感情，因此我们觉得声优以外的人更能表现出那种纯朴的气质。

——其他角色都是请声优们演绎的吗？

横山■大冢明夫、平野绫、三木真一郎、渡边明乃、渡边久美子、小林优……我们根据角色性格去挑选，结果组成了非常豪华的阵容。（笑）游戏中的语音对应各主要事件，请大家一定要欣赏一下。

——最后一个关注的地方是系列将来的发展。续作还会继续推出吧？

桥本■陆行鸟是非常重要的角色，我们会努力让大家别忘了它。（笑）对于一直和陆行鸟作伴的我来说，今后还是会拿出一些提案的。

注重包括迷宫在内的细节 使玩家得以体会长时间游戏乐趣

健康有保障，全家老少欢乐齐分享！

Wii Fit™



家族同乐歌！

“最近都没有运动”、“到了长胖的年纪了……”、“对瑜珈很有兴趣，但价格昂贵”，许多人现在都有类似的想法。现代生活中，人们的生活紧张繁忙，很容易忽视运动，身体健康不能得到保障。将运动融入日常生活，并且不会占用过多的时间成了人类的梦想。以运动为主题，以全新形态出现的本作则为玩家解决了苦恼。与软件同绑发售的WII平衡板，可以测定玩家的体重、身体的重心平衡等，玩家可以每天都对自己进行健康管理。平衡板同时为玩家准备了瑜珈、肌肉锻炼、有氧运动、平衡游戏四大类型，四十种以上的运动锻炼。 □文/雪飞

奇思妙想平衡板，家族同乐每日歌。

平衡板是WII主机最新的周边设备，不但可以测量体重，还可以进行重心平衡等多种测量，因为在硬件内部装有平衡压力感应装置。《WII FIT》利用平衡板的感应机能，收录了各种类型的锻炼游戏。无线控制设计使平衡板不会占用空间，也不会对玩家的日常生活产生任何不良影响，玩家可以将平衡板放在自己喜欢的位置，按自己的喜好进行游戏。不过对玩家的体重却有要求：仅限体重136公斤以下的玩家游戏。不过这一限定只是针对日本地区，对应美国、欧洲等体重较重人口较多的地区，任天堂应该会对平衡板的承重进行修改调整，因此体重偏高的玩家也不用担心，在不久之后一定能享受到本作。与原先单纯使用遥控感应手柄进行操作的《Wii Sports》和《瓦里奥制造》等游戏不同，平衡板和《WII FIT》可以让玩家的整个身体都在游戏中得到运动。

重心平衡

重心平衡要求玩家站在平衡板上，按照正常的步行行走，在屏幕上会显示出玩家重心的位置，越接近中央表示玩家的行走姿势越正确。

BMI

BMI是根据玩家的身高和体重比率计算得出的数值，也就是肥胖度。玩家自行输入身高，体重由平衡板自动测出，一般BMI数值22最为健康，偏上则比较肥胖，偏下则比较消瘦。

平衡年龄

平衡年龄是根据玩家实际运动能力和输入的实际年龄计算出的数值，如果玩家顺利完成运动测试，玩家的平衡年龄会略低于实际年龄。想要保证自己的身心健康，一定要经常运动，并且经常进行自我检测。

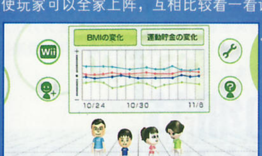


↑经常使用平衡板，确保青春长驻。

轻松为全家检查身体



使用平衡板进行身体检查，最多可以记录八人的数据，所以玩家可以全家同乐，共同在挑战中得到锻炼。一般玩家都会因为不爱去医院，更是疏忽对自己的健康的检查，不过现在只要把WII放在家中，日常生活中谁都可以轻松地进行“身体检查”。进行游戏时，玩家只要开启主机，并且将WII FIT接入，不使用任何软件即可进行体检和确认检测结果。记录八人数据的设计使玩家可以全家上阵，互相比较看一看谁的身体最健康。现在名次排下的家庭成员也不需担心，可以使用平衡板进行锻炼，争取在下次身体检查时成为最健康的一员。这种全家同乐的游戏更可以促进家庭成员感情，让孩子在游戏的同时得到运动，真正做到智力体力全面发展。



轻松运动健身享受健康生活，新主机新玩法快乐每一天！

WII主机确实是一款令人惊喜不断的次世代主机，新型操作的动感手柄给玩家带来了全新的游戏感觉，在玩家中掀起了“游戏健身”的高潮。《Wii Fit》则为运动之风推波助澜，玩家不再是单纯地运动手臂，而是可以得到真正的全身运动。



Wii	本刊译名：Wii Fit				CERO A
	任天堂	8800日元	2007年12月1日		
运动	DVD-ROM	日版	1-8人	记忆容量未定	

生命在于运动

四大类型四十种精彩游戏，每天都能进行真正的全身运动！

传统的家用机游戏要求玩家坐在电视前，时间一长玩家虽然得到了游戏的乐趣，但身体却会因为缺乏运动每况愈下，而WII主机则利用动感手柄将运动融入游戏，平衡板更是让玩家得到全身运动，从此电子游戏与运动锻炼不再矛盾。

利用身体检查，玩家可以把握住自己的身体状态，可以在日常生活中注意锻炼。积极地进行体育运动后，玩家的平衡年龄会比实际年龄低，使自己青春长在。游戏内容异常丰富，四大类型各有特点，四十种以上的精彩小游戏更是各有针对。玩家可以按照自己的情况进行选择，在自己的弱项上多下苦功，在游戏的同时得到锻炼。将游戏与运动完美结合，不但为游戏家族增添了新类型游戏，还为玩家节约了大量的时间，即使是平时不喜欢运动的玩家，也能在游戏的同时得到锻炼，甚至会在不知不觉间成为运动达人。





随时进入场地 进行快乐运动

→不使用软件一样可以进行各种运动。

“身体检查”结果用处颇多

进行自己喜爱的运动可以得到快乐，还可以巩固自己的强项，但克服弱点保证健康更是重要。根据重心平衡、运动能力和BMI的检测结果，玩家可以对自己的身体有大概认识，能够找到自己的缺陷和不足。针对玩家身体的缺点和弱项，WII FIT为玩家准备了四十种以上的小游戏，使玩家可以在游戏中得到锻炼。对重心平衡成绩不理想的玩家，最适合的游戏则是瑜珈和重心平衡游戏，每天都进行积极锻炼，在很短的时间内便会得到成果；运动能力不理想的玩家则可以通过肌肉锻炼和平衡类游戏得到提高；肥胖度是玩家最为关心的指标，影响这一指标的是身高和体重，

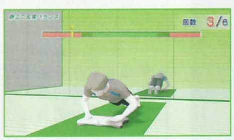


↑诸多锻炼游戏供玩家选择。

身高很难增长但玩家却可以通过运动控制体重，因此玩家自然会想到减肥节食，但真正健康的减肥则是运动。玩家可以选择有氧运动消耗脂肪，进行肌肉锻炼提高基础的新陈代谢量，身体健康的同时达到减肥的目的。

肌肉锻炼

美丽不光是有一张漂亮的脸蛋，优美的身材也必不可缺。拥有健美的身材、全身没有任何赘肉，这更是所有好美者的追求。使用肌肉锻炼游戏，所有玩家都能得到健美的身材。胳膊、手腕、腹部、臀部这些位置都会影响一个人的美感，锻炼这些位置则比较艰难，针对这些难点，WII FIT为玩家准备特殊的锻炼游戏。玩家在游戏中可以达到锻炼指定部位的目的。在通常的肌肉锻炼中，玩家稍不注意便会弄伤自己的肌肉，但在本款游戏中，玩家可以选择恢复性训练游戏保证自己的健康。如果每天都进行游戏锻炼，玩家很快便会得到理想的身材。



↑俯卧撑可以锻炼玩家的肩部肌肉、胸肌和腹肌。

平衡游戏

此类型游戏下收录了大量锻炼平衡感的小游戏。游戏方法非常简单，玩家可以和亲人、朋友一起享受锻炼的乐趣。平衡感乍一听比较神秘，大家甚至都不知道该如何锻炼提高自己的平衡感。其实平时玩家在步行中都无意识地进行平衡调整，两脚走路调整平衡是每个人都有的运动要素。小游戏中射门要求玩家左右摇摆将球射入门内；滑雪要求玩家调整重心躲避障碍，利用这些小游戏，玩家可以迅速提高自己的平衡能力。





↑身体摇摆，将屏幕中的小球送入洞内。

肌肉锻炼效果显著

肌肉发达不能离开营养，主要从肉类中摄取，谷物豆类中摄取的糖分也很重要。糖分是运动中消耗的能量，在运动前摄取为好。因此玩家在摄取过多糖分后，更要注意运动。

重心平衡至关重要

人类在无意识之中调整身体的重心保持平衡，重心偏移会导致姿势不正，并且还会使人腰部疼痛，肩部肌肉僵硬，进行平衡锻炼可以解除玩家的这些苦恼。

有氧运动

有氧运动是指利用消耗氧气肌肉收缩产生能量，长时间进行锻炼可以刺激心肺机能，为人的身体带来有益的效果。因为进行有氧运动时，人体内的糖分、脂肪会与氧气一起消耗，所以强力推荐觉得自己偏胖的玩家经常进行游戏。并且本类型的小游戏很适合那些不擅长运动的玩家，如果每天持续锻炼，玩家一定可以跟自己多余的脂肪说拜拜。慢跑则是典型的有氧运动之一。

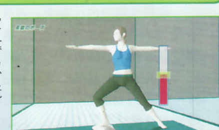




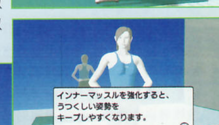
↑慢跑时周围的景色会同时变化，对自己体力没信心的玩家也不需担心。

瑜珈

推荐想放松身心的玩家进行此类游戏，模仿屏幕中的示范动作，谁都可以轻松地进行瑜珈游戏。玩家可以矫正身体的偏差、消除腰腿疼痛并且可以激发肠胃运动，同时还可以平心静气调整身心。







←推荐整日坐着工作学习的玩家经常如此锻炼。

有氧运动健康减肥

有氧运动是通过运动消耗人体内多余的脂肪，虽然不能像肌肉锻炼那样提高基础代谢量，但却可以消除人体赘肉，并且可以使肌肉更为结实，有时间一定要经常锻炼。

起源印度健康妙法

瑜珈起源于印度，是体操法、精神统一法、健康法、冥想法的总称。在游戏中，玩家可以充分感受到重视姿势和呼吸方法健康瑜珈的魅力，还可以松弛紧张僵硬的肌肉。

摆脱一切束缚随时享受健康



畅游掌上的蓝天绿地 二度潇洒挥杆





比赛技巧经验总结

旋转球的使用方法

每个人都可以使出旋转球，而旋转之后的效果，就看个人能力的不同了。这种旋转球的作用就是在球落地之后可以朝着我们预定的方向再滚动一段距离，运气好的话，会直接进洞也说不定。下面我们举个左旋球的例子：调整好击球方向后，首先按圆圈键启动力量槽，这时要按住右键，在决定好力度之后，便换成按左键不放，最后再决定击球准确度。最后需要提醒大家注意的是，并不是按照以上方法就可以百分之百打出旋转球，最后的击球准确度是完成的关键，只有完全准确才会发动。



当有风的时候，一定要加以充分的利用。

避开水池和河流



如果球掉入水中是要加罚一杆的，不过大家也不必一定要躲开河流，可以利用低杆让球在水面弹起，方法也是在击球前按方向键的下，同时力度也不能太轻。这一技巧不是随便就可以使用的，例如河岸太高的话，就算球能够弹起也上不了岸，那么大家还是乖乖地绕过去吧。

风力和风速的利用

大部分的场地都是有风的，如果大家无视风力和风速，那么高尔夫球就会被风吹走。如果大家不想被风影像的话，可以把球路改低，方法就是在击球之前按方向键的下。反之，如果想借助风力把球打得更远的话，就可以按方向键的上，把球路弄高。在最初不知道风速是多少的时候，可以看左上角旗子的摆动幅度，借以猜出大体的风速。

Everyone's GOLF 人性化的模式

ひとりでGOLF

单人游戏模式，这个模式和以前差不多，玩家要通过比赛获取各种各样的换装道具，以及获得新人物和新的解说员。该模式是本作的主要环节，后面将为大家详细讲述。

みんなでGOLF

多人游戏模式，在这里可以选择Wi-Fi无线网络对战和通信联机对战两种模式，可以与远隔两地或近在眼前的朋友对战。

着替え

也就是换装系统，其实在比赛之前也可以换装，只不过在这里大家可以比较方便地为所有选手更换，而不会按错了键而直接进入比赛。

データ

成绩查询模式，这里面的数据非常多，例如**ステータス**，这里记录了游戏中的各种数据，可以方便地随时查看自己的成绩。而这里面又包括记录获取的游戏角色情报的“**プレイヤー**情报”、记录各场赛事最好成绩的“**ベストスコア**”、记录全场地比赛综合成绩的“综合**ステータス**”等等。至于VTR，这里保存有自己的精彩入球录像，当你获得了录像机后，在进球重放时按L键就可以录制比赛过程了。还有**ヒストリー**，这里记录有游戏中的各种历史记录。

オプション

游戏的设置模式，除了基本的游戏设置，玩家也可以在这里观看已获得的壁纸和影像。而其余的可选项目也会随着游戏的进展而逐渐丰富。



セーブ/ロード

这个当然是存档和读档的模式，

关键环节ひとりでGOLF模式讲解

チャレンジ

这是单人模式的主要环节，在这里可以进行各种比赛挑战。每次比赛胜利结束后都会获得各种新的道具、新的人物、新的解说员，并且你使用的角色能力也会不断提升。

这个游戏的初期会从低难度的**ビギナーランク**开始，玩家需要从三类卡片中进行选择，这三类卡片分别对应头饰、服装、其他道具。而比赛模式分为IN、OUT、18H三种，完成不同场地的9洞或18洞挑战并且杆数最低的话即可获得优胜。选择对应的卡片关进行比赛成功之后，就可以从给出的卡片中选择最多两张对应的物品。初期每类卡片上限只有五个，获取完之后就可以提升对应的能力。例如头饰对应Control能力、服装对应Power力量、其他道具对应Spin能力。



在每个等级的比赛中，当获得一定数量的卡片后，就会出现**VSキャラ**的挑战，胜利之后即可获得新人物并进行下一轮的挑战。除了比赛胜利后选取卡片可以获得物品外，某些特定的比赛胜利也会赠送特定的物品，比如小汽车以及摄像机等等。

比赛胜利后，玩家可以提升使用角色的“爱着度”。爱着度就相当于角色的经验值，当爱着度等级提升之后角色的能力也会随之提升。在进入比赛前的最终确认画面中，玩家可以对解说员进行选择。另外，**かんたんショット**是半自动击球，在确认击球力度后由AI自动给你判定击球准确度，而**ノーマルショット**则是完全的手动击球。

其余三个比赛模式

除了上述的**チャレンジ**之外，剩下的三个模式就可以当成是休闲的小品了。首先，**ストローク**是自由比赛模式，玩家可以随意选择场地和对手，比赛成绩也会记录到**ステータス**之中，而且使用角色的爱着度也会提升。玩家可以在这里为角色升级，然后再去挑战正篇的比赛。**ミニゲーム**也就是迷你游戏模式，在这里可以进行小游戏的挑战，不同于前作的远距离推杆挑战，本作变成了各种长距离的入洞挑战，如果积分超过300则可获得物品奖励。最后的**トレーニング**是自由练习模式，在这里可以对各个场地进行提前的熟悉训练。

高尔夫球专用术语

PAR：以标准杆相同的杆数进球；
ALBAT ROSS：低于标准杆3杆的情况下进球；
EAGLE：低于标准杆2杆的情况下进球；
BIRDIE：低于标准杆1杆的情况下进球；
BOGEY：高于标准杆1杆的情况下进球；
DOUBLE BOGEY：高于标准杆2杆的情况下进球；
TRIPLE BOGEY：高于标准杆3杆的情况下进球；
+N（N为3以上）：高于标准杆N杆的情况下进球；
HOLE IN OME：一杆进洞。



みんなのGOLF ポータブル 2

PSP	本刊译名：大众高尔夫P2			CERO A
	SCE	5040日元	2007年12月6日	
体育竞技	UMD	日版	1-16人	1432KB



变身战斗的新洛克人！

洛克人是CAPCOM旗下的名作之一，本作一改传统游戏类型，增添大量新系统，让喜爱RPG类型的玩家也能感受到洛克人的魅力。 □文/雪飞

NDS	本刊译名：流星的洛克人2			CERO A
	CAPCOM	5040日元	2007年11月22日	
角色扮演	卡带	日版	1人	256Mb

战斗系统&游戏操作

战斗开始前先选择可使用卡片。上屏显示敌人和主角，左上方的数字是我方体力，下方是本回合可以使用的卡片，显示出来的卡片为当前可用，右侧是名称和威力。屏幕右上方的竖条涨满后按R键可以再次选择卡片。使用剑类的卡片时需要先按下方向键下锁定敌人才能完成攻击。Y键为防御，防御在一定时候后就会消失，注意敌人攻击的距离。战斗场景为三个竖条场景，可以随意左右移动，当敌人攻击时可以不防御直接移动到其他位置躲避，不过当敌人出现数量较多时，最好还是选择防御。在变身后的状态下会以"踩地雷"的方式遇敌，黄色的透明通路也可以行走，会发现很多的道具。

通常状态	
方向键	角色移动/选择
A	确定
B	取消
X	呼出系统菜单
Y	戴上/取下电波眼镜
L	提示
R	变身（需要在指定地点）
战斗状态	
方向键	选择/变换位置
方向键下	锁定目标
A	确定
B	取消/普通攻击
X	/
Y	防御
L	逃跑
R	继续选择卡片（战斗中右侧气槽涨满后）/查看卡片属性

游戏前期流程

1、从两名角色中选择使用角色，然后为另一角色起名选择身份。
2、与屏幕右下女性NPC对话，剧情后与飞艇边上的人对话后调查飞艇。
3、出现三只怪物后去屏幕左上方旋涡处按R键变身。
4、回到飞艇处进入战斗，非常简单轻松的一战。
5、胜利后去旋涡处变身为普通状态，然后再回到飞艇处。
6、对话后去左上房间前发生剧情，变身后上房顶得到螺旋桨。
7、将螺旋桨交给导演得到电影票。
8、回到自己房间剧情后，变身后调查电视直接到顶部。
9、与睡熟的电波人对话后，变身为普通状态与妈妈对话。
10、回到自己的房间，可以给望远镜起名，调查床选择第一个选项"ねる"休息。
11、第二天起来后去汽车站，然后和大家一起到电影院坐电梯到达顶层。
12、电影开演前戴上电波眼镜四处逛逛，在电梯旁边可以变身。
13、从一层汽车道上的通路来到一个传送点，传送后遇到一个商人，可以买到不遇弱敌的道具。
14、调查有竖型电波的地方可以到达另外的电波世界。
15、调查顶层所有的大屏幕，从右上方进入TK塔。
16、返回电影院牛岛发现电影票遗失，与路边导演对话后四处寻找，发现电影票掉在远处高台上。
17、去找那个与女孩子搭讪的人，然后向TK塔找女孩子。
18、变身后返回调查女孩子，选择"のぞく"。
19、普通状态下与搭讪的人对话，得到空中滑板。
20、得到电影票后找牛岛对话，进入电影院。
21、电影休息时，去电影院外和前台左边人对话，返回电影院。
22、停电后向TK塔方向前进，变身传送到达一层。
23、调查前台开启电源，变身为普通状态。
24、到一层准备离开被门口怪物挡路，回到三层与前台左侧女人对话得到物品。
25、吸走怪物后出门继续向TK塔方向前进。
26、在塔右侧变身，从右下的紫色传送点传送。
27、这里的怪物非常讨厌，体力颇高并且飘忽不定，战斗胜利后没有任何奖励，尽量躲着它们吧。
28、去下方呼救处救人，然后继续向上前进，路上营救其他人。
29、顶层BOSS战：神秘男人，他并不是很厉害，主要使用近身攻击，注意回避即可。
30、起床后接露娜电话，获得增加HP上限道具。
31、去电影院二层找天地先生，升级通信战斗功能。
32、去露娜家集合，解散后回家找妈妈对话。
33、回到自己的房间调查电脑，检查后变身再次检查。
34、进入电脑的电波世界，消灭占领这里的怪物后，恢复普通状态上床睡觉。
35、起床后去汽车站集合，出发到滑雪场。
36、到达酒店大堂后四处转转与人对话，从右侧电梯上楼调查左侧角落里的滑雪板获得HP上限增加道具。
37、收到信息后返回大堂与人对话。
38、坐右侧电梯上楼右行，发现房间不能打开，变身从空中的通路进入房间。
39、在房间内变身恢复点复元后，打开房间门。
40、剧情后到グルメタウン，剧情后到酒店门外两个喷水池中央。
41、变身后调查雪球发生战斗，两名敌人在雪球状态下无敌，必须先攻击一下将其打出原形。因为敌人不断移动，最好不要使用剑系卡片。



增加HP上限卡片位置

本作角色提升HP上限不能通过练级，只能使用增加HP上限卡片才能提升，在游戏中玩家一定要仔细查找。

电波世界	スウィ　トル　ム床附近	牛岛家中
ショッピングプラザ2层右边	酒店2层おみやげ屋	最小院家
TK塔中间部位	ホテル3层滑雪板	ドンブラ　村左侧区域内的羊
自己的房间	ナンスカ的太鼓附近	**电波商人**
グルメタウン空中通路右下	ナンスカ地上图腾左下方	电影馆外，价格分别为1000、3000、6000
雪山ゲレンデ2山顶附近	ドンブラ　村展望台上的望远镜	BIGWAVE，价格分别为3000、5000、8000
ドンブラ　村空中通路的下方	ドンブラ　村左侧区域内两只羊中间	
ナンスカ遗迹，地图右侧	**独立电波世界**	ナンスカ地上图腾，价格分别为5000、9000、14000
最终大陆2层（士兵中间）左方	ナンスカ地上图腾菊石电波	
现实世界	古代遗迹大陆两个房间	バミュ　ダラビリンス，价格分别为7000、12000、17000
ショッピングプラザカウンタ	露娜家旁边	





闯关族的家 Vol. 222

● 永远不搬家！

□主持/小沛
□插画绘制/华尧
□摄影/小沛收藏

这次的开篇，小沛将自己写好的文章删掉了，改为刊登一封读者的来信。我觉得他的意见很有现实意义，既然有人把《电软》比作是中国游戏的领军人物，那我就要说一句：人心散啊，队伍不好带！现在中国有“索饭”、“任饭”和“软饭”，整体还分“轻度玩家（LU）”和“重度/核心玩家（CU）”。于是《电软》处处小心，不能厚此薄彼。眼看最近PS系势头衰微，还要努力为它争取版面……即便是款让人放松的游戏，我们也要费尽心力去研究高难度的技巧……下面的读者来信不但为我们的工作提出了建议，同时也道出了一些现实问题。

电软我买了将近五年了，最近买的少，原因只有一个：编辑挥之不去的PS情结。

从近两年的游戏趋势来看，PS3的势头没有XBOX360强劲，后者的大作如《战争机器》、《光环3》接连不断；PS3原先号称独占的大作最后都阵地不保，被微软攻克。作为游戏攻略杂志，无论你的编辑有多深的怀旧情结，都不能不正视这个残酷的现实。况且由于众所周知的原因，PS3在中国的占有率极低，他的蓝光光碟对于反盗版是个贡献，但无形中把微软的企业形象衬托得更加富有“人性”。

作为一家之言，我总感觉这两年电软的风格偏“小”，比如说一些发行量并不大的日式RPG，你们喜欢乐此不疲当然也颇费工夫地大做攻略。反正我是从不玩文字量过大的日式RPG，连《最终幻想10》，我都是等出了国际版才入手的。如今社会流行快餐文化，玩家的年龄层次也向上发展，对于这批有消费能力的“高龄”玩家，估计没多少时间去对照攻略深入研究日式RPG。我们早过了对一个高手花一个铜板就能打穿某台街机五体投地的年龄，现如今对游戏的态度就是消遣。好像在你们的杂志上看过篇文章：《不爱那么多》大意是支持正版，因为盗版太多，使得我们不懂得珍惜，不用认真的态度去对待游戏。笑话，为什么要用认真的态度对待游戏？这和我进迪士尼乐园的态度是一样的，难道我要对米老鼠和狮子王肃然起敬吗？我花了钱，目的就是身心娱乐。像《使命召唤》，我5个小时就能通关，我玩它的目的就是发泄，寻求战争的刺激。我能够在EASY的难度下得到快感，为什么非要拿HARD和自己过不去？

就拿电软的《热线》来说，经常能够看到“无所不知的哥”、“我最最崇拜的哥”之类的信件抬头。我知道你们的目的是想树品牌栏目和品牌主持人，但也把玩家搞得太没自尊了。打个比方说，我进游戏店买游戏，经常能遇到一些店员不屑地招呼：“这款游戏有什么好玩的，我给你推荐几个大作。”这就是所谓的内行对外行的蔑视。还想打个比方，我开车经常能遇到某些的哥，在大街上横冲直撞还伸出头骂你：“就你这技术还开车？”笑话，你一天12个小时在车上待着，连上厕所都得忍着，我能跟你比？玩家向你们请教问题，应该是种平等的交流吧，没必要搞个人崇拜，让人起鸡皮疙瘩。

再说最新的这期电软，《真三国无双5》的攻略，明明这款游戏是PS3和XBOX360多平台占有，可你们的栏头只醒目地标着“PS3”。要么你标“多平台”，要么把XBOX360也标上，这才叫尊重事实。否则我只有一种理解：编辑出于自己挥之不去的PS情结，有意为之。再来看看这期电软的游戏前瞻：PSP的《怪物猎人》、PS3的《恶魔猎人》（据我所知XBOX360上也有《恶魔猎人》吧）、PS3的《失落的星球》、还有个天才晓得的PS2《毒粉》。简直就是PS家族大聚会。无语。

——panfire



沛哥：你的昵称我已经为你想好了，如果不能叫“男王”的话就叫“沛王子”吧。有命运中的“公主”，多幸福啊！所有的男孩都会嫉妒你啊！我们这些“沛fan”都希望你幸福，快乐。——安徽淮南 宋亮

小沛■看了你的信，我还能说什么呢？眼泪、鼻涕都一把了！如今我都有了“沛fan”……还有“公主”……

说来也真是巧了，前几天编辑部里还说起过类似的话题。因为有读者来信，说喜欢《电软》的都可以叫做“淀粉“，这个名字很有意思啊，我觉得可行。至于”沛饭“嘛，荣幸之至，看来我有必要做一个”沛饭官方网站“，然后再组一个”小沛应援团“什么的……哈哈，又开始做白日梦了。

看了无数封的读者来信和回函卡，里面支持小沛的人有很多，反对小沛的人也有不少，还有中立的。小沛在这方面从不避讳，在这里也不妨交个底。按比例来说，觉得小沛主持得好的，大约有30%，数量不算多，喜欢的原因无非就是觉得我稍微稳重，言简意赅，登的信也要多一些。觉得我不及从前的也大约有30%，都希望叶子能赶快回来，觉得小沛言语持重，不似先前活泼。剩下的40%中，有的干脆无视是谁在主持，依然把这里当做家，选择在这里继续倾吐心声。有的则希望我能够和叶子一起成为家长，各自取长补短。反正大体就是这个样子，读者的意见很复杂，而我的解决办法只有一个，请看下面分解：

不知道老读者对风林主持的闯家还有没有印象？这位老兄在我来《电软》之前，可是我在游戏界的精神偶像，包括来这里面试的时候还拼命想要询问哪个是风林。还有和我同时期进入《电软》的北斗，原来都是特别喜欢看他主持的家。后来北斗主持了一小段时间，其间便已经有读者颇有微词，而后马上换成了唯夜。唯夜也不容易啊，谁一开始不是在逆境中慢慢成长的？大量希望风林回归的信件也很令人头痛啊。不过后来的发展也印证了一句话：多年的媳妇熬成婆。通过不断的努力，读者们慢慢习惯了唯夜的风格，于是在今天，这样的习惯又变成了小沛的压力……

说句倚老卖老的话，我在《电软》算是唯夜的“前辈“，而现在来看，我比他还多了份坚持。小沛希望那些还不习惯我的读者能够慢慢接受我这个不算新的”新人“，而我也要有个逐渐适应闯家的过程。毕竟自己从事”半幕后“的工作很长时间了，大概是习惯了”游戏新闻眼“中的语言，还没有彻底放开。不过既然有读者希望我将家里的气氛搞得更热闹一点儿，那我自然也有义务满足大家的心愿。

好了，说的不少，希望大家能够满意。小沛在这里郑重宣布：从今往后……有事您说话，小沛在家中……有问差不多都答。



七曜

●与大家初次正式见面，还请以后多多指教，从本期开始，我就正式成为电软的一员了，除了要多向各位老编请教学习以外，也希望能和所有读者成为朋友。

●本期由我负责制作“失落的奥德赛”攻略，由于太久没有玩过如此优秀的RPG作品，连续两周都走火入魔沉迷于其中，以至整个人都精神恍惚，比如出门忘了带钱包、背包，满脑子都是不死族的女王米恩和大魔导师莎拉。

●因为在进行“失落的奥德赛”，所以PS3暂时得以休息。在此之前，一直在进行“真·刷马无双5”，为来拿齐4围全满的6名马而没日没夜的折磨PS3……

●KOEI最近公布了PSP版“无双OROCHI”，因为不再采用走格子的战斗方式，而是回归传统玩法，所以这次还是有点期待的；不过目前最最期待的掌机游戏是“最终幻想4 DS”和“火炎之纹章 黑暗龙与光之剑 DS”，月底就能再次踏上最终幻想之旅了。



PERFECT

●最近忙里偷闲地追看了2部动画，对我来说这是久违了的娱乐。另外说一下，本人万分期盼凯普的动画版能够继续出下去，10多年前追看过的漫画，无论如何也要有个结局。

●七曜初来乍到就包揽了几个重头攻略，本周又被《失落的奥德赛》感动得没话说，这可真是个对自己要求严格的人，据说不久后还有他的新栏目问世，敬请期待！

●圣诞将至，过2天还要看投名状，杂志进度当然一如既往的不可松懈，12月份注定忙碌，本想好好观摩一下下载了数周的Discovery，看来只能见缝插针的进行了。

●最后给大家透露一下，新的小编形象里，最接近真人原貌的就是北斗和蔬菜汁了，怀疑北斗和画师华尧一定私交莫逆，否则他的形象不会总是这么接近真实吧。

小沛说：PERFECT的新编辑形象变化不大，头上依然扣着那顶帽子，看来这个定规是改不了了。相信大家也很想知道帽子下面是什么吧？

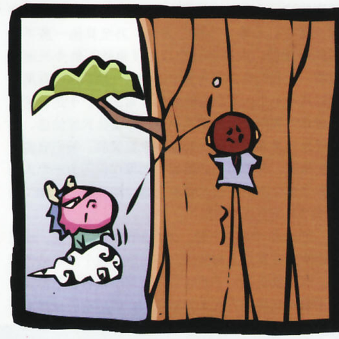


前几天在班里，一女生让我还她钱，我说了句：“要钱没有，要命一条。”可她却说：“你那条命都不值40（我借她40元）。”唉，做人都做到这份上，不知小沛有无类似经历？——广西百色 王晓东

小沛■我没有这样的经历……而且，我觉得应该是那个女生来向我哭诉啊。她应该对我说：“小沛啊，我们班里有个《电软》的读者，他借了我40块钱不还，我问他要，他竟然还说‘要钱没有，要命一条’。”

你算是不错啦，我有些同学比你可惨多了，人品差得都没人愿意借钱给他。有道是亲兄弟明算账，更何况同学之间。你不会是喜欢那个女孩子吧？结果反被人家挖苦。还是乖乖把钱还给她吧，如果想找话题的话也不必使用这种方法啊。与钱沾边儿的玩笑比较伤感情。

……对了，你多大了？坏了，我居然在教你这些……阿弥陀佛，罪过啊，罪过！好在年轻人犯错，连上帝都会原谅的。真主安拉啊，你就宽恕小沛吧……



（三个神都求了，随便一个保佑我吧。）



寄了这么多次回函，我终于发现，想上一次家真的好难，每次认为写的肯定会在家里，却又总是“爬得越高，摔得越重”，家啊！你的门在哪儿啊！

每次看见家又是小沛主持时，心中不免害怕起来，难道叶子已经辞职了？不要！叶子，我召唤你回家……——重庆市 朱康伟

小沛■第一封信我说了很多，对于小沛主持一事还有不明的，可以参看第一封回信。至于叶子的问题，下面我就要说了：

如今的各行各业都不再是从前的铁饭碗，每个人一生都要抱住不放。就像以前一些离开的同事，还会经常回来，大家一起玩玩游戏，一起出去吃饭。人各有志，不能强求。如今叶子还会出现在国内的各大游戏论坛，也时常现身声援《电软》，我们也还是“一家人“。我不敢保证以后叶子一定还会回来，但也不排除这个可能，反正顺其自然吧。

这件事小沛其实一直没敢明说，担心的就是很多玩家会失望。就在某天的晚上，一个知道我QQ读者的一番话，使我知道了事情的处理方法：

其实大家读《电软》、喜欢《电软》并不是只冲着某一个人去的。假如《电软》真的只是唯夜或小沛一个人来办的话，那么内容窄不说，连读者也就只剩









下喜欢这一个人的了。风林、PERFECT、北斗、荇菜、著子、七曜、小沛、龙马，乃至其他一些不署名的编辑们，大家各自都在为《电软》的今天而努力着，是我们合力为大家准备的每一期杂志，自然不能以其中一个人来左右原本的正常工作。于是，这位读者希望我向大家说明这一点，希望让大家知道，游戏的世界是靠大家的共同爱好来凝聚的，我们有着相同的兴趣，有着相同的话题，如果仅仅因为一个人而废弃了这个家，那么这哪里还是"闯关族"？和"追星族"又有什么区别？

老读者可能还记着，大约3年多前的时候，编辑是经常会在杂志上露脸的。不过后来这个做法被否定了，原因就是我们不想让自己凌驾于读者，不希望大家用看待明星的方式来仰望我们。在游戏的世界里，我们是平等的，而现实一点来说，你们还是《电软》的衣食父母，于是我们非常重视"闯家"这个栏目，希望以此来结交更多的朋友。

以上就是小沛的真实想法，我会在家里一直等候大家！期待每一位闯关族的来访！



最近终于忙了起来，但手中还是离不开两本："电软"和"迷"。在公车上、单位休息间等地方翻上几页，这就是莫大的享受。

很期待哈利波特的最终章游戏，不知道和小说到底有多大差别？小说大致上看过了，实在精彩，我一定要入手一本，没办法，就是喜欢看啦。不知道叶子或小沛有喜欢的书么？

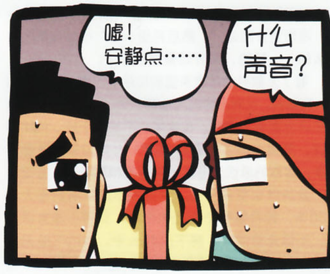
——广东广州　吴冬琪

小沛■很多读者像我一样，都是从小时候开始看《电软》，而今长大后也保留着这个习惯。我们很欣慰看到这样的读者来信，就像是见到了老朋友。

现在不像从前了，读的书少了很多。不过《哈里波特》我还是很喜欢的，荇菜同学前些日子还读了这个系列的英文原版，包括小沛的GF（可不是《FF8》里的召唤兽啊）也收藏了全套的中文版。

我喜欢的书很多，但怕说出来大家会觉得老套，因为尽是些古典名著，而且首推《红楼梦》前八十回。我喜欢红楼可不是因为什么选秀，我可是从小学就开始读，"通关次数"已经数不清了，每一次都有新的发现，很有意思。而最近比较喜欢看电影和动画片，电影喜欢看搞笑的，动画片则是喜欢短篇的，像《火影》之类恐怕我是没耐心追下去的。而像前不久的《健康※※游泳社》（国内翻译的名称有点歧义）我很喜欢！这类作品题材新颖，短篇的看起来也不累，很适合我。

如今网络小说横行，快餐文化冲击着中国的厚重底蕴，真正可以流传的经典几乎没有了。，这不能说是文化的退步，只能说是环境使然。于是，闲暇时我还有看《电软》的习惯，虽然很多栏目都是自己做的，但看看其他人的作品也很不错，而且打游戏的时候还可以参考，集娱乐与实用为一体啊。





那一次，我们班小考，我早早就答完，一看还有半个多小时才放学，就取出《电软》欣赏了起来，看得正过瘾的时候，身后一道人型的影子在我的书上出现了，我发现老师正站在我的身后，紧接着的LS后，我的脖子发出钻心的痛，接着老师说了一句我终身难忘的话："小子，偷我的电软！"

——辽宁鞍山　唐唯添

小沛■恭喜！你碰到知音了！没想到还是你们的老师。

其实现在很多刚工作不久的老师其实都是和我有着差不多的经历，基本上是从小开始便受到了FC的熏陶。那时候的FC可比现在的PS2流行多了，差不多喜欢游戏的孩子都可以拥有，于是便造就了首批中国



雪飞

●周末出席了老友给自己闺女办的满月酒宴，忽然发现身边的好友基本上不是孩儿他爹，就是已婚多年，我真是老了。

●玩游戏时间长了，玩过的游戏多了，对游戏要求越来越高，对很多游戏都看不上眼。但最近的两款作品却让我大吃一惊，《纯真传说》值得称赞，《勇者别嚣张！》也实在让我爱不释手。不过转念一想，这两个厂商早就这样来做该有多好？

●天冷了，本人再次重感冒，不但发高烧还头疼得要命，不过现已康复。

●五一和十一的长假真的会取消吗？个人认为劳动节和建国日应该再多放一个星期才算刚好，多放两个星期那才叫完美！

小沛说：恭喜啊，恭喜！魔王本期终于不再抱怨新家装修的事了，估计很多读者耳朵都快磨出茧子来了。房子装修完了，魔王老哥是不是也应该考虑成家问题了呢？

「闯关族讲笑话」

安徽淮南 宋亮■

体育课上，老师问同学们篮球比赛时，如果有球员犯规，裁判做什么手势。过了许久，老师见无人回答，便要说出答案："先举起右手，然后握拳。"一位同学跳起来马上接道："然后砸到他的脸上。"

重庆 朱康伟■

一位猎人回家途中经过一家餐厅，猎人进去问道："有野兔吗？卖我两只……"那家主人不在，其子汤姆回答说："叔叔，我们今天没有野兔，你就买只猪腿吧，味道非常好。"猎人说："就算了吧，我总不能回家对我太太说，今天我打了一只猪腿吧。"

河北滦县 张楠■

一天，科长和局长乘电梯，局长一不小心放了个响屁，局长对科长说："你放的？"科长连忙环顾众人，很小声地说："不是我放的。"没过几天，科长被撤职了。局长的批示上写着撤职的理由："屁大点儿事都兜不住，我要你干啥？"

辽宁沈阳 李大军■

一位同学在上政治课前听老师说："不能玩手机，不能看杂志，不能看漫画，不能说没用的话。"老师刚说完，他就拿出一本《史记》来看，而且还特意让老师看到，老师当场无语。

北京 何纪元■

一天，大象和蚂蚁还有其他动物看电影，蚂蚁坐在大象后面，大象把蚂蚁挡住了。蚂蚁很生气，绕到大象前面，回过头，生气地对大象说，我也叫你尝尝被挡的滋味。

河北保定 王博■

小猪、小猫、小狗、小鸡初次见面，做自我介绍：

小猪：大家好，我叫小猪猪。

小猫：你们好，我叫小猫猫。

小狗：大家好，我叫小狗狗。

小鸡：……你们先聊着，我有事先走了。

重庆 傅航■

总统一到达纽约，就被记者围得水泄不通。某报记者抢着提出第一个问题："总统先生，您想去夜总会看看吗？"

总统心里想，这个问题自己应该回避，于是淡淡地一笑，以问代答地说："纽约有夜总会吗？"

第二天早晨，总统翻看当地的报纸，不禁大吃一惊，原来有关他的采访报道里赫然写道：总统抵达后的第一个问题就是纽约有夜总会吗？

吉林长春 常征■

一日，天满走在街上，看见拳八在公车站上一个人呵呵笑个不停，便走过去问："拳八，你在笑什么？"

"哈哈，我把公车售票员给耍了。"

"啊？怎么耍的？你这么高兴。"

"哈哈，我买票，但我没上车！"

前田庆次■

经典名句

问：后宫佳丽三千人。答：铁杵磨成绣花针。（三千宠爱在一身）

问：我自横刀向天笑。答：哈哈哈哈哈哈哈。（去留肝胆两昆仑）

安徽合肥 胡海阳■

从前有一个很吝啬的人在城里闲逛，突然感觉想上厕所，便花了2毛钱上厕所。回到家跟老婆说："亏死了！没想到只是个屁！"老婆听后大骂："你这个傻货，咋不留着回家吹灯。"

四川绵阳 陈可之■

某ATC（空中交通管制员）上完夜班回到家里，感到十分疲劳，便坐在沙发上休息。此时家中的电话突然响起，这位ATC抓起电话，说："喂，我是塔台，请讲……"

江西萍乡 李刚■

深夜，布什看到拉登站在自己床前，披头散发。布什大惊道："你好大胆，敢夜闯白宫！"拉登甩了甩齐胸的胡子，阴森地笑了笑说："飘柔，就是这样自信！"

“玩家“，而现在这些玩家也都走上了各自的工作岗位。你们的老师应该也是个年轻人吧，以前说不定和你一样是《电软》的读者，上课时也看呢。



虽然我拥有PS2、PSP这两款主机，但我个人花在游戏的时间，80%是在PS2主机上，PSP大多数时间是用来听音乐看电影，虽然PSP也有多款大作值得一玩，但我感觉还是不如PS2爽快，所以我希望各个游戏厂商在PS3还不成熟PSP又受局限的情况下，多多支持深受广大玩家热爱的PS2吧！

——河北滦县 张楠

小沛■达尔文的《进化论》中，很重要的一点就是：优胜劣汰，适者生存。

想当初，有个高手要把《最终幻想12》做到FC上还令小沛兴奋了好久呢！但好像最后并没有做完，终归是容量受限，光是把那些对话放进去，FC的游戏容量限制已经放不下了。

现在中国玩家必须面对的是，我们和发达国家的玩家还有很长的距离。然而游戏厂商又没有中国大陆创办的，因此我们也就只能听从别人的安排。我何尝不希望《铁拳6》、《街霸4》在PS2上推出呢？但是看看人家的开发画面，PS2真的只能望尘莫及。终归时代在进步，难道你现在还指望电脑游戏仅支持安装Windows95的586吗？



从家里跑出来已经有一个月的时间了，现在一个人在丽江，很喜欢这里的生活状态，有过给家里打电话，但没告诉他们我现在在哪里。PS2没有带出来，身边只有一台SP，只玩一款《牧场物语》、《FIFA08》、《PES2008》也都出来了，做梦都想玩，不知道什么时候才能和我的PS2相聚。

——云南丽江 孙维海

小沛■看你信里的第一句话吓了我一跳，还以为你是幼年离家出走呢。再一看年龄我才稍微放心，不过不告诉家里可不好啊，如果有一天你当了父亲，自己的孩子就这么走了，难道你就不担心吗？

我不知道你离家的原因，但既然是一家人，就没



有解不开的疙瘩。你现在知道来“闯家“里倾诉心声，可你的父母更是你永远的倾诉对象。回家去吧，那里不仅仅有你的PS2，还有等待你团聚的家人！



虽然我有NDSL但是家长只让周日玩，所以现在正在努力省钱。准备期末前买个NDS玩，问一下小沛这是不是太败家了？

虽然很久没看杂志了，但还是每期电软必买。

又要把学习学好，又要玩游戏，又要玩足球，又要看动画，又要看电影，又要追女孩子，家里又有很多麻烦事。好像我每天都特别忙啊。

——辽宁沈阳 李大军

小沛■你的确有点败家，鉴定完毕。

关于每期都买《电软》的举动，不胜感激！

还有你繁忙的日程安排……等等，怎么还有“追女孩子“啊？你小子早熟，再次鉴定完毕！我不是你的家长和老师，可能没权力说你什么。但作为一个过来人，我可要提醒你几句。感情是要等心智成熟之后才可以考虑的，因为你不仅要给予对方眼前的快乐，还有很多责任需要承担，这都是学生所不具备的。爱得早了，伤得深！

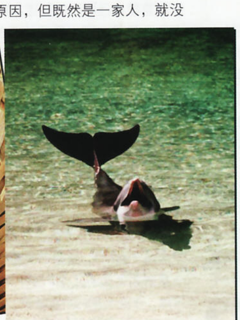


小沛哥，我觉得我最近很倒霉。尤其是11月16日星期五，我把我的小P带到学校，可是中午吃饭时，想来听歌，突然发现我的小P不见了，原来是让我的朋友给“绑架”了，老师的帮助帮我找回了小P，不过我小P也在老师那里休息了一个下午，可是最叫我郁闷的是，晚自习考化学，我写完卷子，发现老师拿着我的小P玩的不亦乐乎，不过万幸的是考完试后，老师就把小P还给我了。不知道小沛哥有没有这样的经历呢？

——北京 何纪元

小沛■你是本期第二个问我“有没有这样经历“的读者。回答是一样的：没有。





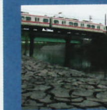


风林

●果然我不再适合打格斗游戏，VF5一点都适应不来。当年对VF4的好感都哪去了？看来对某一类型的游戏热情是会随着时间的推移而降温，是完全正确的。不知道再等等SF4到了之后我还能怎么样……

●提到格斗就不能不说说国内的网络环境，北京普通2M的ADSL完全没法打任何格斗游戏，不卡的通通不在正常范围之列，想换电信试试结果又“不在服务区”……看看旁边的日本和韩国，作为一介业余网民，我对国内的网络环境很是懊恼。

●怎样的组合才适合一个没有全机种制霸欲望的游戏玩家？NDSL+XBOX360（PS3）、PSP+Wii，是我给出的配置，打算买机器的朋友可以参考一下。当然，事实上主流产品就那几样，搭配也就这些，但对于绝大多数玩家来说，尤其是现今以下载为主流的游戏环境，全机种制霸似乎越来越没必要。●最近重新收了不少老游戏，说不定过段时间在DVD上做个怀旧什么的。



蓍子

●进入十二月，气温骤低和空气干燥等冬天特有的问题开始对人们的生活造成影响。在下手上的皮肤比较干，到冬天总爱发皴，总要想些防护措施才能避免开裂。可今年先前一直到十一月底，北京的气温和湿度都还不算太低，再加上住所的暖气也比较可靠，待在家里时觉得环境挺舒服，就疏忽了对双手的防护，也忘记了常常看到的“熬夜对皮肤有害”之类的说法。某天玩游戏奋战至深夜才睡，偏赶上第二天凌晨迎来了北京今冬的第一场雪，气温猛然下降。早上一觉醒来，发现手上一下裂开了好几道口子，着实疼痛。此时方才领悟日常细节在健康管理上的重要性，但悔之晚矣。

●……最近迷上了在冬天吃冷食，几天以来一直在比较单位楼下超市里各种雪糕的味道。看来，在下终归还是个“记吃不记打”的货色。

小沛说：没想到蓍子老师也开始注意皮肤保养了？终于还是应了那句话：男人，应该对自己好一点……（自己改的）

想当初我上高中才有了GBC，而那时候老师还不认识那是个什么东西呢。记得有一次我把一个游戏卡放在桌子上，老师下来转的时候看了半天也不知道是什么东西，然后又不好意思问我，我和同桌笑了好久呢。

你就算万幸吧，老师还知道还给你，上次有读者也被老师没收了PSP，似乎现在还没还呢。我还替他鸣不平，也不知道管用了没有。（小沛，你当自己是谁啊？）



这么多年的游戏生涯，从FC-MD-DC-PS2，感觉真正好玩的游戏已经不那么多了。每次回想起MD时期的幽幽白书、梦幻模拟战2、大航海时代2，便笑个不停。很想拿出来重新玩过，可惜MD早已瘫痪，卡带也早已不见。很怀念那个时候的物品，那个时候的游戏，那个时候的哥哥。

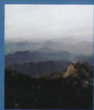


买电软从95年就开始啦。但这是第一次写回函，深藏不露吧。只是不想再做个默默无闻的读者了。不知下期还是小沛当家吗？挺怀念天师和宇部的。不求上闯家，只求小编能看到。

——陕西西安市 蒿睿

小沛■看来你是个老读者，而且你的姓很特殊，写得不是很清楚，不知道我看对了没有。

我们每个人都有怀旧的情结，还在你身边的好说，特别是已经不在就让人心酸了。说到这里，小沛



北斗

●据说楼下的小饭馆第N次涨价，此举让仍坚持在此地吃午饭的最后几位同事也暴怒了，作为“抵制小饭馆同盟”的元老级成员，本人重金悬赏替天行道的勇士某个晚上捡块板砖去为民除害……

●再据说今年北京又是一个暖冬，不少同学欢欣鼓舞，原因是不用担心太冷了，不过个人还是更加喜欢寒冷的冬天。一直都认为，夏天就应该有真正的炎热，冬天就应该有真正的严寒，这样才有意思，如果总是“四季如春”，那岂不会很无聊？太过舒适的生活，可以省掉一些不必要的麻烦，但也会错过许多美丽的风景。

●冬天真是一个适和涮锅的季节，几个人围坐在寒风凛冽的山顶涮着羊肉喝着热汤，别有一番乐趣。

●DQ4男勇者篇早已完美，女勇者篇正在完美过程中，争取在NDS版FF4出来之前完成计划。

小沛说：吃饭难啊！可惜就连编辑部对待这个问题也意见不统一，北斗，就看你了！

不禁想起了自己的一些伤心事，不提也罢。

在论坛里我也喜欢潜水，偶尔看到我发言算是这个帖子的一大幸事了（脸皮有点厚）。不过最终我发现，还是亲身参与的感觉好，总在旁观根本无法让别人认识你，终归人类是群居动物，还是家里热闹。



上次我写了那么多竟然没登我，郁闷中……可能我写的真的不怎么样，没有话题性吧。

这期杂志竟有这么多编辑部揭秘，看得我开始觉得编辑生活有些恐怖了，但在原则和理想面前我是不会却步的，那种



痛并快乐的感受我宁愿把它视为一种享受！我都高四了，再学一年就是为了上个好大学去上编辑出版学和日语，进电软编辑部是我人生的最高纲领（热血澎湃中）！不知道小沛等众编是不是编辑出版学毕业的呢？

还有，荇菜同学，你为什么把Hebe的照片放在手札里？你怎么知道我最喜欢Hebe？目的是什么？勾引我掏腰包？快说！为什么！！！！（回声）

——河北昌黎县 龙海波

小沛■仅仅是问好之类的信我当然不会登啦。这次你合格了，下次继续吧。

好像小沛我是比较八卦，而且这个毛病一时半会儿还改不了，说不定借着什么话题，我就会把某个或某些小编的隐私给卖了……大家可能看着过瘾，不过我倒是担心哪一天会有人告我侵犯隐私呢！例如我哪天一不小心说出了北斗的三围尺寸，或者透露了荇菜悲惨的恋爱史，乃至把猴子的那些外号都说出去的话……估计我就要找个老中医去接骨了！

我也喜欢Hebe！（纯粹是喜欢长相，由于我堂妹的工作原因，原来和很多明星有过单独的接触，据说SHE挺闹的。似乎陶吉吉（个人昵称）人品挺好。得，我又八卦了。）她的确很可爱的说……



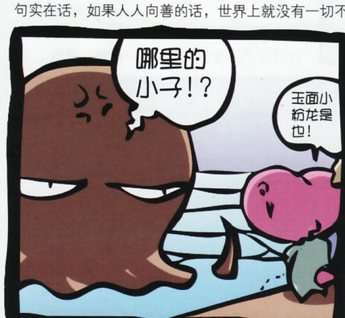
小沛哥，我看了你主持的几期闯家后，你已经被佛教学重度感染了，说话张口佛闭口佛的，我怀疑小沛哥是哈佛（哈尔滨佛教）大学毕业的。

话说回来，闯关笑话本人冥思苦想了半天都编不出来，想上网看些笑话给点灵感，谁知看了闯关笑话后才知道全部都是从网上抄袭的，我晕……

又话说回来，小沛哥在闯家主持说话挺实在的，不像叶子无聊闲扯一大堆废话，叶子主持闯家习惯了她的无聊闲扯，可是没有叶子主持闯家后又觉得少了些什么，又很想再听到叶子无聊闲扯的废话，莫非叶子有这样功能吸引那么多读者倒在她的裙下？我佩服了！麻烦小沛哥透露一下叶子最近的状况怎么样？还有，小沛哥替木头发表一下结婚感言……

——海南昌江县 黄韦华

小沛■佛教是一种宗教信仰，信佛的人未必要出家，而信佛者无非就是向善。小沛还谈不上信佛，就是想让自己的涉猎面宽一点，大家不要误会。其实说句实在话，如果人人向善的话，世界上就没有一切不愉快了。可惜啊，现在连某些“专业人士“都未必真信……









笑话都是道听途说，口耳相传的，谈不上什么抄袭。网上的不也是抄来抄去，原作者根本无处考证。大家愿意把自己看到的笑话拿出来和别人分享，让看杂志的人都笑一笑，我们的目的就已经达到了。

我和叶子的事，前面已经说了。至于木头的结婚感言，我哪里可以代替发表。还是等明年我发表一下自己的吧……



第一次给《电软》写信，也是第一次给我不认识的编辑社写信，不知道会不会石沉海底。

以前都玩NDS，可上了高一后，我老爸误以为那是普通的游戏机，所以送给了我DD，结果三天没吃饭，第四天开始吃药，一直到第十天买了个PSP，哈哈，高兴得我学习直线下降，于是又把PSP拿回家，每次月假才回家爽会儿。

因本人初次接触《电软》，对各位编辑也不算很了解，不过我会成为《电软》的忠实FANS！祝《电软》越办越好！小编大编男编女编们个个身体倍儿棒，吃嘛嘛香！！！

——河北保定 王博

小沛■你很幸运，这封信被英明神武的小沛看到了。于是我大发慈悲之心将其刊登，你就不要谢我了。

你可够逗的。高兴得你学习直线下降？估计你爸悔得肠子都青了。还是要游戏学习两不误啊！

《电软》的编辑和其他杂质略有不同，特征就是年轻化、个性化，有时候说话口无遮拦……反正比较容易接近。谢谢你的祝愿，最后那个“吃嘛嘛香“就别祝我了，最近一个多月没去健身，”游泳圈“又快出来了。



荇菜

●DNF，Duke Nukem Forever，Duke Nukem Fornever，永远的毁灭公爵，永远不出的毁灭公爵，永远开发中的毁灭公爵——你爱怎么叫它都可以——总而言之，它又放出最新的预告片啦！游戏年龄不长的朋友可能无法理解这个游戏的“伟大”之处，不过只要问你一个问题：你是否听说过一个游戏10年前就已经开始制作、途中更换了四五次开发引擎、每年制作公司都会放出一两张图片或者一两段视频、每年都说“开发工作即将完成，年内有望发售”、永远不承认开发计划已经取消、却永远也拿不出成品的奇闻？（好长的句子）如果你没听说过的话，那么恭喜你，现在你看到的这个就是了。我有一个朋友说得好：“玩过马里奥、光环、GT之类的游戏不算什么，吹破了天最多也就是个神作。而看过DNF的预告片，表示你亲自参与了历史！”本期《电击收藏》光盘就特别收录了DNF这段1分钟的最新预告片，大家千万不要错过哦！！

「你觉得怎样才可以算是老玩家？」

贵州贵阳 周子杰■
对某一系列有一定程度的研究，有5年或5年以上的“戏龄”，对某一系列非常钟爱！

四川西昌 杨桦■
三年以上，有主机四台以上（包括掌机），FC还常玩，所有游戏玩一遍。

黑龙江齐齐哈尔 孙喜谦■
游龄十年以上，至少玩过上百款游戏。

贵州铜仁 裴湘黔■
只要喜欢游戏时间长一点的玩家，不管技术如何，只要时间久了，新玩家也会变成一个老玩家的。

江西南昌 甄童奇■
有经验，玩任何游戏非常轻松，游戏也玩得多，游戏年龄大的人或者是宅男！

四川绵阳 陈可之■
除游戏年龄足够长外，对自己所玩过的众多游戏能有理性的、深刻的认识。

辽宁抚顺 丁宇■
像我一样2岁开始玩游戏的人。

湖南长沙 李晓明■
有一颗玩游戏玩得沧桑的心即可。

北京 寇达■
游龄10年以上，各主机游戏均有了解，并有几款游戏玩到精深地步。对各大主机厂商的情况都有了解。

「你认为主机是否有必要向下兼容老主机游戏的功能？」

山西太原 刘智■
我觉得没必要，因为当代主机只要玩当代游戏就可以了，完全没必要兼容，这样的话会失去很多乐趣。

安徽舒城县 李鹏飞■
有，因为老主机随着新主机的推出逐渐停产，年头一多就很难买到了。而那些老主机上的经典却是永远都不会遗忘的。

前田庆次■
有，经过时代沉淀的老游戏才是真正的经典，现在提供兼容，以后可以省下N多复刻费，何乐而不为？

江西东乡县 乐源■
非常有必要，因为主机会停产，但经典游戏是十分值得玩的。

广东广州 吴冬琪■
未必，向下兼容一般是主机开始的阵容不够强大才用到，日后不够也用得到，但对推广新游戏是不利的。

天津 林松■
我也想啊！但现在老主机的游戏盘都买不到了！我的土星和SFC都成摆设了。

辽宁抚顺 丁宇■
相当有必要，如果PS3可以更好的兼容PS2游戏的话，就不会败了。

贵州贵阳 周子杰■
有，因为老主机上仍有一些令人感动的经典，比如《恶魔城》、《马里奥》系列。





小沛，你好。自从上了高一后，我一直久久怀念初中时的生活，每日中午，几个伙伴分帮行动，一部分去订机，一部分去购午餐，然后坐在PS2前玩上那么一会儿精彩的瞬间，真是爽啊。可是我来到了这里不同了，这里根本就找不到一家PS2，连网吧也少见，这里的学校都严到家了，班后有监视器，时不时转两下，然后你就会看到你的名字登到了“花名板”上，然后你就有得受了。哎，命苦啊，真不知道小沛你有没有体会到很长时间不玩游戏的心情啊？——吉林通化县 胡哲开

小沛■班里还有监视器？你确定你进入的是高中，而不是别的？高科技啊！

我还真没有很长时间不玩游戏的经历，因为我有幸在求学时代没有碰到装监视器的学校。玩不玩游戏先不说，这个装监视器的举动真的很有问题啊。厕所里有吗？不行就去厕所里玩掌机。如果再安的话，你就可以去告学校了……（我够损的）



我是个很热爱游戏的人，但打小儿我家就连个打俄罗斯方块的游戏机都没有，倒不是我家穷得揭不开锅，而是母亲大人坚定的“游戏=没成绩”的思想，所以苦闷的我从小就喜欢到处跑去蹭别人的游戏机玩。也许是我能力太低，蹭了十几年了，始终只蹭到俄罗斯方块和FC。

几年前也买过《电软》，但总给我一种脱节感（理所当然的吧），所以没坚持，近来上了高四后才买来并仔细看，看过后才发现，原来世界上有这么多同我一样苦命的娃呀，瞬间，我的心平衡了。

——河北高碑店 李高杨

小沛■前几天看新闻，好像是某个国外的玩家因为用嘴叼着手柄，结果触电身亡了……看了这个你是不是更应该庆幸了呢？开个玩笑。

玩游戏会耽误学习的思想是绝对正确的！……但是！我们要辩证地看这个问题：玩游戏不是影响学习的主因，学生自己缺乏学习的积极性才是关键。其间的影响因素包括老师的教学方法，家长的督学态度以及学生自己的学习方法。以前还没有出现游戏的时候也有人讨厌学习，而游戏出现之后自然不能完全背这个黑锅。适度游戏不但不耽误学习，还有利于智力发育。这句话可是经过科学家验证的。

小沛



●本周的看电影计划是《投名状》！听说这个片子的首日票房不如“黄金甲”，但情节方面却略胜一筹，难道说李连杰、刘德华、金城武这三个天王级巨星的号召力还不如李曼的chest？我是一定要支持的！

●Wii版的《NIGHTS》让人又爱又恨。音乐赞、画面炫目、操作一般、强制看动画极烂、失败就要从头来更是让人不能忍受！当明显的优点和缺点集合在一起的时候，我们到底该怎么评价它呢？

●12月14日，周五。因为是周末，所以几个同学都是要稍微放松一下。结果我一大早就接到电话，说要晚上一起聚聚。问及理由，居然这位老兄今天去查体，发现自己长高了3厘米，而他已经25岁了……

●最后要抱怨一句！据说《街霸4》取消了Blocking系统，CAPCOM啊，你还是让我有想骂人的冲动！

风林兄：我真是太兴奋了！

我是《电软》的超级铁杆，从创刊起就一直支持《电软》到现在。以前也都有投稿过大墙画廊，命中率还颇高，几乎投一次登一次，呵呵！之后由于读大学和毕业之后工作的关系，我只能默默滴支持《电软》，不能再在画廊里显身手了，实在遗憾。想起中学时代有大量的时间能做自己喜欢的事，还有《电软》一起陪伴的日子真好。

我现在在国内一家游戏公司工作了(目前调到北京的分公司做新项目)，也算是能从事自己喜欢的工作。但正像风林曾说过的，当喜欢的事成为了工作，感受就不一样了。目前我们公司主要做街机的大型机游戏，而我是负责游戏的程序编程，在过去的近一年时间里为了做出好游戏，我们的团队一直在努力，就在前几天，没有想到居然真得奖了，虽然做的时候就是想着要拿奖，没想到真得了！

6号下午到人民大会堂领奖去了！没有想到呀没有想到！开始只是说去开会，没有想到在会的最后是发奖，事出突然，我都没有准备，郁闷的是当时相机没有电了，手机居然也没有电了，想在大会堂留个照都不能，早知道的发奖的话我就在前一天充足电力了。可以说6号那天我稀里糊涂地就过来了。以下这张照片是回到宿舍后补拍的，总觉得假假的，呵呵(如果当时能在大会堂照就好了).一年的辛苦工作终于有了回报。

《打击侵略者》被中国软件行业协会游戏软件分会评为“金手指奖”2007年度优秀游戏机产品！

PS：我只是想到家里报个喜，因为我实在太兴奋了，我此封信如果能在家里登出，附上的相片希望就不要放上去了，因为目前我们的开发团队里只有我一个在北京做项目，其他的队员都在总公司呢，我不希望登出的相片里只有我一个人，相片里应该是一个团队的，但我太兴奋，而其他人又不在，只有先让风林看看我了。啊哈哈哈哈。



最后在这里呼吁：做游戏是很辛苦的，所以大家以后一定要支持正版，谢谢！——北京 陈杰

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。

□责/小沛

最佳美工奖



←拉克斯同人　福建　游宇翔

这是你投来的作品中我认为最出色的，首先表情动作很自然，而且装扮也很可爱，怀里抱的哈罗更是卡瓦伊。



→弓精灵　福建　游宇翔

这个弓精灵的脸有点儿不对称，包括脖子的比例和头发的角度，这些地方还应该注意，另外弦难道可以弯的吗？



↑kanon　辽宁　冯天宝

看到你这幅画的时候，刚好北京也下了今年入冬以来的第一场雪，所以很有感觉。她的喜悦表情我真的可以体会到。



↑原创人物　福建　游宇翔

现在很多作者的原创人物其实也都可以看到模仿的痕迹，这个精灵和你画的弓箭手有几分相似，看来思维还应该再拓展一下。



→圣女贞德　四川　陈峻青

前两天正好把这个游戏打穿了一遍，感觉非常不错。而你画的这个贞德很搞笑，是打仗打累了吗？



→蒂法　福建　游宇翔

这简直就是照片嘛，没有一点儿卡通或想象的成分，五官的描绘完全按照真人的比例，不知道你是按照谁画的？

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

豪游根 VOL.03

主持/北斗

板垣伴信性骚扰案件终结

据最新消息，在本月初，日本东京地方法院对历时长达1年之久的板垣伴信性骚扰同公司的女职员一案进行了最终判决。



以《死或生》、《忍者外传》等系列游戏闻名于世的TECMO公司著名制作人板垣伴信，在去年的年底，曾被本公司一名女职员的一纸诉状告上了东京地方法院！状告的内容是称上司板垣伴信对其进行过性骚扰。而TECMO公司内部在得知此事后，进行了秘密处理。说公司方面始终认为她在编造谎言也好，或说为了保住公司的名声而包庇板垣伴信也罢。最终女职员还是被TECMO公司无情地解雇了。“深受伤害”的女职员下定决心，要通过法律的手段讨回自己的清白，并要求得到1千万日元以作为TECMO公司对她赔偿的精神损失费。

经过本次的开庭审理之后，日本东京地方法院下定了最终判决——由于板垣伴信性骚扰本公司女职员一事并无确凿的事实依据，故驳回原告的上诉。



在法院的判决完毕之后，原告女职员与被告板垣伴信都拒绝了新闻媒体的采访。不过，TECMO公司的代表却表示说，我们始终相信板垣伴信是无辜的，而本次法院所做出的判决则证实了作为原告的女职员所述的一切都是其故意编造出来的，其目的就是为了讹诈公司一笔赔偿金。

索尼举办慈善活动 大奖《战神3》试玩

日前，索尼圣莫尼卡工作室通过国外网站发起了一场慈善拍卖活动，参加拍卖的玩家将有望赢取前往圣莫尼卡工作室与知名游戏制作人交流，并在第一时间体验该工作室正在开发中的一款神秘PS3大作的机会。而这款神秘大作，很有可能就是索尼尚未公开的《战神3》。



圣莫尼卡工作室官方在慈善拍卖活动的组织说明中表示，最后的赢家将可以邀请一名自己的好友，一起到索尼圣莫尼卡工作室参观访问，与《战神》系列的制作人和设计者Cory Borlog和David Jaffe见面并交流。而更重要的是，他们还可以在第一时间亲历圣莫尼卡工作室正在开发中的一款神秘PS3大作并现场试玩。既然是《战神》系列的开发工作室，接受采访的又是该系列的制作人，那么试玩的作品也就十有八九会是《战神3》了。

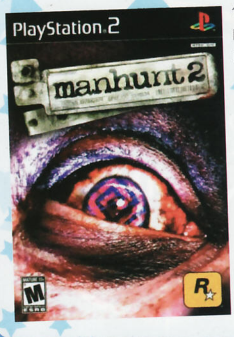
索尼官方表示，此次慈善募捐筹得的全部善款，将被捐献给一个名为“Big Brothers Big Sisters”的慈善组织，活动截止日期为2008年6月1日。届时我们便将会知道事情的真相，而且从时间上考虑，在半年之后，《战神3》也应该放出消息了。



←《战神》系列现在已经成为了PS系主机的救命稻草之一。

《侠盗猎魔2》上诉成功 终获英国市场准售令

天才和疯子只有一线之隔，这句话用来形容Rockstar那帮游戏制作人恐怕是再确切不过了。从“可玩性”的角度来讲他们的作品无一不是精品，但其中对暴力的极度偏爱又总是引起巨大的争议。近几个月以来，Rockstar新作《侠盗猎魔2》的“禁售风波”闹得沸沸扬扬。这款游戏的初代早就因为其中无比血腥的杀戮场面而臭名昭著，二代则变本加厉，被北美娱乐软件分级委员会（ESRB）评为18岁以上级别，无法在PS2、Wii等游戏主机上推出；英国电影软件分级委员会（BBFC）则更加干脆地给了一个“禁售”的裁定。为了让该作能够顺利上市，Rocsktar修改了其中部分内容，终于获得了ESRB的17岁以上评级。但BBFC则毫不松口，维持禁售的原判。此后，Rockstar对BBFC提出了上诉，一副“不达目的不罢休”的势头。

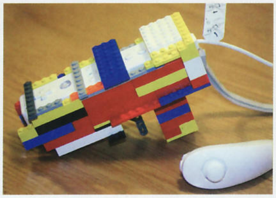


11月底，在听取了Rockstar和BBFC双方代表的陈述理由和意见之后，一个独立的7人评审小组以4票对3票的微弱优势做出裁决：推翻BBFC的原判，准许《侠盗猎魔2》在英国市场发售。以后英国玩家终于能够从游戏店中买到这款命运颇为“坎坷”的游戏了——只是不知道这对于玩家们来说到底是福气呢，还是祸害？

玩家自制 乐高Wii控制器

Wii全新的体感游戏方式为厂商以及玩家们提供了许多实现新奇玩法的可能，由于其体感的特性，这就使得玩家用手柄直接指哪打哪变成了可能，不过毕竟Wii的手柄在造型以及具体使用手感上还与光枪不同的，如果能够有一个专门的光枪来玩Wii上的光枪游戏，无疑会更加有趣。那么，我们能不能自己动手制作一个呢？最近国外就已经有玩家使用乐高玩具自己制作了个乐高版Wii光枪。

据这位名叫mrklaw的网友介绍，他是在使用Wii手柄玩《生化危机：安布雷拉历代记》时突然萌生这样一个自己改造Wii光枪的想法的。在经过反复实验后，mrklaw最后决定采用遥控器手柄与双节棍手柄分开操控的方案。在玩游戏《生化危机：安布雷拉历代记》时选择zapper模式，这时游戏中的武器选择和挥刀动作将交给左手的双节棍手柄来完成，右手则单手控制遥控器手柄进行射击。这个自制的光枪其本质上还是Wii的手柄，不过通过乐高玩具将其外面组装成了一把光枪的形状，也就是说其本质上只是在原来的手柄外面进行外形上的加工而已，并非完全自制。看上去颇为有趣，只不过这么大一把光枪拿在手里玩太久了会不会累？



←这个就是用乐高玩具武装过之后的光枪手柄了。

将“萌”作为理论化游戏品牌概念提出的公司

日本游戏软件商IDEA FACTORY于12月上旬发布了设立新游戏品牌“羽豆花（Lupinus）”的消息。这个原创新游戏系列以争取男性玩家群体作为主要目标，官方在阐述其品牌理念时直接使用了“萌”这个词作为核心思想。这个游戏系列的第一部作品名为《扫除战队·清洁守护者》，预计于2008年3月在Wii上推出。



IDEA FACTORY是拥有《鬼魂力量》《新天魔界》《新纪幻想》等经典系列的知名游戏开发商，将游戏系列“品牌化”是这家公司历来的特点。2003年3月，这家公司曾经设立了一个以恋爱模拟游戏为主要题材的游戏品牌“IF MATE”，在PS2及PSP上陆续推出过10余款游戏。

对于本次推出的“羽豆花”，IDEA FACTORY将其理念概括为：“配合多样化硬件的特性与机能，创造出具有奇特个性与话题性的作品，以实现能直达男性玩家感性认识的‘萌’要素作为目标。”至于选择“羽豆花”作为名称的理由，该品牌的设计者表示：“一方面，‘Lupinus’这个词读起来有一种明朗清新的感觉；另一方面，羽豆花的花语是‘你使我的心灵感到宁静’，将‘任何时候都感到幸福’的正面含义与贪欲、空想等男性的兴趣嗜好微妙地结合在了一起，形成了恰当的品牌象征。”

“羽豆花”系列的第一作《扫除战队·清洁守护者》是使用Wii遥控器进行各种动作模拟的“扫除AVG”游戏，其中含有“美少女”“变身”“战队”等很多要素，并预定起用豪华的声优阵容。将“萌”当成理论化品牌概念的厂商，以及在寻找新的用户诉求上不遗余力的Wii，这两方面都将成为今后各方关注的对象。

无尽的迷失……



一个多月过去了，美国编剧大罢工事件似乎还没有解决的迹象，这完全是消耗双方精力与扩大双方损失的不利事件，进而让一班喜好美剧的剧迷们也痛失生活离不开的精彩剧集。

而对于风林来说，一直追了三年的《迷失》原本期待2008年年初的第四季归来，但从目前的情况来看，希望越发渺茫，剧组已经从摄影地完全撤离参与罢工去了……眼看着一些故事剧情忘得越来越多，不知道要是再晚个一年半载的，自己是否还能看得下去。

电视剧无指望，只能靠游戏了。由UBI开发的游戏版《迷失》近日放出了最新的游戏画面，虽然水准也就是在次世代中游，但对于广大剧集迷来说，看不上第四季，玩玩游戏也是一种乐趣吧。再说，对于喜欢四处撒播故事线索的编剧人员来说，虽然第四季的拍摄任务暂时放下，但在游戏中设置一些与剧情本身关系紧密的线索是绝对必要的。



→游戏中的洛克几乎再现原作，就看游戏在剧情和谜题的设定上，是否高明了。

期待游戏尽快发售，多角色系统中期待扮演洛克，与神相会。

《连线》杂志评选“口无遮拦奖”



“同样的界面，相同的概念，明年你就能插管进入《黑客帝国》（为PS2造势）。”“它也许卖得太便宜了（评论PS3售价）。”“我们想让顾客意识到自己要努力工作（Work More Hours）才能买得起一台（评论PS3售价）。”“它就像武装了法拉利引擎的BMW，而任天堂的东西就像一款外形讨巧的小型家用车（朝日新闻2005年5月27日评论PS3）。”这些名句都出自久多良木健大师之口，虽然他现在已经悄然引退，但玩家却永远会记住他的这些名句。

为了纪念这位敢想敢说的大师，《连线》杂志举办了“口无遮拦奖”评选活动，优胜者将颁发久多良木健纪念奖杯一座，在奖杯底座刻有大师的殷切期望—“Work More Hours”。经过读者投票SCEA总裁Jack Tretton先生勇夺桂冠，他以评论PS3的经典句式获得了662张选票。

变形！PSP手机设计造型概念曝光！

七曜作为骨灰级的SONY饭，无论是家用机、掌机还是手机都是要无限支持的。从这次曝光的索尼爱立信PlayStation手机的外观及款式来看，独特的滑盖操作模式相信是该机最能吸引眼球的地方。由于定位于专业游戏功能，因此左右便于持握的方向键也成为了该机的设计重点。按照设计者的想法，手机将分为电话模式和PlayStation游戏模式。在日常使用状态下，手机在合上滑盖后，可以向下开启滑盖来使用键盘输入文字。而在进入PlayStation游戏模式的时候，则在横向状态下分别向右和向上开启和固定滑盖，并通过左右两边的游戏和导航键双手进行游戏的掌控。



“宅文化等级考试”正式登陆网络

几年前，日本的秋叶原出现了很多大大小小的免税商店，什么是免税商店？就是在旅游胜地专门为方便外国游客购物而设置的购物店。像京都这样有着悠久历史的名都自不必说，可是，秋叶原到底……不卖关子了就，那里简直就是游戏迷心中的麦加圣地，所有的宅文化都起源于此，女仆控、御姐控、罗莉控们都会在这里得到满足。

接近年关的时候，日本AllAbout网站正式公布了“宅文化等级考试”的官方网址和测试试题，无数宅男宅女都可以检验一下自己到底有多宅了。

“等级考试”的考试题目，取材于问卷调查、著名游戏人访谈和对重度宅患者言行观察。

“耳边响起应援团的音乐的时候，你的双手会不会不知不觉地画圈或抖动？”

当你写完这些答卷得到了不同分数的时候，并不能凭借取得的相应等级证书而找到更好的工作，也不能向别人（正常人）进行炫耀，但是，我想，真正喜欢它们的人，真正的宅男宅女们是不会在意这些的，有兴趣的玩家去网站上鉴定一下自己的宅等级吧，权威性的官方宅文化考卷一定会给你一个满意的答复，让宅人们小小地满足一下。





↑和人对话的时候，你的脑中是否会隐约显现出三个选项？（战斗、防御、逃跑）

小岛の视点 Vol.02

游戏人的品位，揭秘小岛欣赏的音乐和电影。

Hungry for Some Snake?

书《大宇宙的墓场》

白天，在书店遇到了一本久违的书，是安德烈·诺顿女士的《大宇宙的墓场》。为了纪念早川书房创立60周年而再次重新印刷，所以封面和插画都和当年的一模一样，十分怀念。

我第一次读这本书是在上中学1年级的时候，因为那时的我是重度的松本雾士（著名画家）FAN，所以当时完全是奔着松本先生绘制的封面和插图才买的这本书，Blue Backs等科学书也是一样，就是因为有松本制作的封面，我把它们读了一遍又一遍。所以，渐渐的了解了SF这一新鲜的东西，而且内容十分吸引我。因为这本书的原因，我由推理小说FAN慢慢转变成SF小说FAN，可以说这是改变了我命运的一本书。

主人公们搭乘的"太阳女王号"成为《大宇宙的墓场》系列的舞台，一直到第四卷为止，都是诺顿女士独自创作的，从93年出版的第五卷，一直到第八卷则是诺顿女士和他人一起合作完成的。但是，翻译出版的只有第一卷《大宇宙的墓场》和第二卷《恐怖的疫病宇宙船》（当然这本书也是由松本先生制作的插图、封面），我还记得，那时身为中学生的我曾经多次给出版社的翻译寄过明信片，要求他把续集继续翻译下去呢。

2年前，在旧书大王久留一郎的介绍下，我在神保镇买到了《大宇宙的墓场》和《恐怖的疫病宇宙船》这两本书，当时看到这两本再版的书，我想都没想就将它们买下了。顺便说一句，我顺手还买了3卷寺泽武一的《眼镜蛇完全版》（同样也是再版的旧书）。我觉得，有意思的东西就是经过几十年也还是有意思，永远也不会改变。

寂寞伴随着寒冷一起袭来

2005年9月27日

好冷啊，难道已经到了冬天了么？可是明明还没过秋天呢呀。很久以前开始，我这个极度过敏的体质，总会在夏秋换季的时候大病一场。所以一到文化祭的季节，我的鼻子马上就会感觉到怪怪的，每次总是会有一些类似鼻子痒这样的先兆出现，不过这次却没有。不管怎么说，没有感冒总是好的。

而且另一种病通常也会在这个季节袭来——"寂寞"，今年也没有例外。TGS结束后，我就感到非常的寂寞。莫名的孤独感一下子涌上了心头。ISOLATION！一定要战胜它。于是我打起精神去买了件夹克，像抵挡住寒风一样，把寂寞也一起给我挡住吧。

人，来了又走。我很珍惜与他人的交往，但是，每个人有每个人的生活方式，有着各自独立的想法，所以，他们有自己要走的路，这是没有办法的事情。总不能永远在一起啊。开发小组的同事虽然是最好的战友，但却不是家人。他们有自己的家，所以总是要回去的，总不能把他们都绑起来陪我吧。只好遥祝他们好运，希望他们以后会顺利。

新陈代谢——换掉一些细胞和血液，这是保持活力的最好方法。但是就是这交错的一刹那，总是令人感到悲伤的。命运将我们联系到一起，正是借助这些家伙对成功的执着信念，大家同舟共济，夜以继日的奋战到底，才取得了最后的胜利。但是这一切依然不能阻止寂寞的袭来，不管我曾经和多少人一起忘我的工作。

小岛组的前身是开发五部，那时候只有很少的10个人左右。所以，大家整天生活在一起，所有的隐私统统暴露在光天化日之下。周六周日也是一起度过的，地震的时候大家互相帮助，渡过难关。听每个人讲述家庭以及恋爱方面的烦恼。互相根本没有说话的必要，每天早上，只要看一看各自的脸色就基本上明白发生了什么事情。但是如今可不行。现在的开发小组超过了100人，每日谈话交流成了必修课，而且即使是这样也还是感到吃力。

晚上，趁着有客人拜访的空当，赶紧玩了一下《MGS3》的主线。随之迎来了第N百回通关画面。虽然是这样，但是某些地方还是感到很吃力，而且BOSS战也觉得很棘手，难道是我的水平下降了？这应该只是"欧版的一般难度（日版的高级难度）而已啊。"打电话向松花君释疑，那家伙说我玩的只是日版的一般难度……果然是我的水平下降了……大沮丧之余，只有新的"3D"效果的镜头还能提起我的兴致。

结局画面由于追加了制作开发小组和音乐等人员的谢幕表而显得格外的长，一串音乐过后，最后确认了"小岛秀夫"的名字之后，我终于放心的关上了机子。

明天要开始弄有声音合成的MSX复刻版《合金装备》了，我的开发小组成员中，很少有人了解MSX版的情况，也就更别提当时的声音效果了。牧村亮志负责当时的音响效果，需要花些时间才能找到与当时的SCC音源相近的声音。

实际上，在TGS上发布的《MGS4》宣传视频进行过很多改动，加入了"新神户"、"在家中寻觅"等章节，增加了一些与主角有关的剧情。其中一个镜头，对主角手持MK-2登场时的声音作了特别的处理，"是我，SNAKE。"，这段经典台词的背景音乐加入了初代《合金装备》的音乐，我想，直到现在也几乎没有人注意到这些吧。这个背景音乐是牧村亮志直接从MSX机上录制的原始声音，换句话讲，应该可以说是"合金装备之魂"了。

3D效果的CG让人觉得是在看电脑一样，在这些3D化了的人物的脸上，显示了新文化带给人们的冲击。

音乐"Franz Ferdinand"

午休的时候，在音像店买了"Franz Ferdinand"乐队（苏格兰摇滚乐队）的第二张专辑，完美！太完美了，简直有点不可思议，无以伦比的才能。不过这次买的好像不是初回限定版，问了一下店员，《NEW ORDER》的DVD要10月5日的时候发售。



星期三——小岛组的电影日

2005年9月28日

一大早开始就是开会、开会、开会，临近中午，会议终于全部结束了。这种不容浪费一丝时间的做法，效果如何确实值得怀疑。午间，在5层的餐厅一边吃鱼便当，一边浏览电子邮件。开会的时候积累了大量的邮件和需要裁定的决裁书。

今天是周三，对小岛组来说，也是电影日，为什么这么说呢？因为这里有一条不成文的规定，周三下午5点，做完手头的工作，就可以下班了。所以每月的第二和第四个礼拜三，我都会去一些可以放松的地方，像什么电影院、音乐会啊，美术馆、体育馆啊什么的。这是受到了松下的启发，很久以前，松下电器的老板松下幸之助在自己的企业中，积极推行每周双休的措施，生产积极性出乎意料地得到很大的提高。每逢周三，电影院都会对女士实行优惠，可以花很少的钱就能看到很不错的电影，对开发小组的女性成员来说，可以在这一天享受到不一样的节日感觉。这个不成文的规定已经开始实行了3个月左右，俨然已经成了小岛组的潜规则，我的团队里净是些单纯的家伙，能够无忧无虑地看一场电影，他们感到非常的开心和满足。

但是今天不行了，谁也不能早走，进行《MGS3》的试玩、《MGO（合金装备在线）》的检测、《MGS2》……今夜，小岛组热闹非常。

我也有一部电影很想看，《我的妻子是魔女》，但是很可惜，这部电影只在白天上映，而且好像只公映到9月30日。再见吧，我的尼科尔·基德曼！

再次试玩《MGS3》收录的MSX版《MGS》，每次开门的时候，如果钥匙卡不按顺序插入的话，就打不开门，如果在毒气室中，开始持有的是某种装备，要更换为钥匙，在这段时间内，HP会不停的减少，有时候根本来不及按顺序插入钥匙，于是就GAMEOVER了，在向便携版移植《MGS》的时候，曾经有人提议"是不是这次改掉这个要素呢，把钥匙拿出来门能马上打开，这样一来就方便多了。"这是因为后面有敌人追赶，按照顺序查看钥匙的话不免会心慌意乱，但是，我还是说"按照原来的做就好。"于是硬是把这一小细节推行到底实施。

名越武艺帖

以制作有趣的东西为目标，并把实现它当成工作，这是非常幸福的事。

Vol.09

本文发表于2001年，文章中谈及的是当年的业界情况。2001年3月，DC停止生产，这标志着SEGA从家用游戏硬件市场正式撤退。文章中的议论就是围绕这一业界大事展开的。□责编 著子



第九回 现在的心情与将来的心情

关于这一回，本来我是想了另一个内容的。但由于我最近在协助SEGA做事，想回避掉那边的一连串话题好像也不可能，因此就让我在这里说一说自己的心情吧。暂且先说一句，在这篇文章中，我自然是站在SEGA集团一员的立场上来进行议论的，只不过其中也包含着“名越”这样一个游戏制作者个人的观点就是了。既然是在大众媒体上发表，我不会说感情用事的话。但即使如此，这篇文章也并不代表SEGA的官方意见，在此先行说明一下。

首先说说DC的撤退。关于这件事,我现在已经不存在“寂寥”“伤感”或者“惋惜”的心情了。当然,说这些感觉一点也没有也是骗人。只不过，我现在感受到的是超越了这些的东西。那就是“抱歉”，然后还有“遗憾”。因为，我们没能满足用户们的期待。对于服务业来说,这是最为难过,也是最为悔恨的事情。我无法因为这是“游戏”这种玩具范畴中的事就把它视作小问题。我将它当作深刻的事态来对待。

玩电子游戏需要硬件和软件，而购买硬件的玩家们心情只有一种：“买了这台机器以后，一定能玩到很多有趣的东西。”怀着这样的心情买到的主机却不能实现自己的愿望，这实在太令人感到懊悔了。

确实，软件的供给目前还没有全部停止，年内还陆续有软件推出。由于可以利用调制解调器上网，网络方面也会尽最大可能继续进行服务，但终究还是会……令人遗憾。

对于今后我们会怎么样这个问题，就如同前段时间发表的几个方向一样，我们会在别的机种上进行游戏作品的提供，暂时确定下来的是PS2和GBA。我们很期待市场的反应。让SEGA的软件在别的机种上推出，会在现行的游戏市场上发掘出多少潜在用户（针对有趣的游戏作品进行购买的人），我觉得可以在一定程度上……不，应该说可以相当清晰地看出来。

因为，SEGA的软件王牌《VR战士》推出了最新作,而且还是在现存次世代机种中销量最多的一种上推出。如果出现了这种优秀大作也卖不出去的情况,那证明享受游戏乐趣的玩家本身数量确实已经减少了。我个人还是希望它能够尽量卖出去,留下能证明“游戏业界还可以继续发展”的希望。如果能够以此为开端，在各种游戏主机上发售各种SEGA的游戏，那么让那些原本抱有“虽然有想在SEGA主机上玩的游戏,但又不想专门去买台主机”想法的人开始玩的机会也会增加。对于用户来说，乐趣会变得更多。

但是，在新硬件平台上开始进行软件开发这件事带来的也并不全是希望。为了在新硬件上开发游戏，购置机材、招募人员、对技术进行调查研究等等，需要作出各种先行投资。如果更换了硬件，这些事情必须一件一件重新考虑，这实在是非常艰难的事。当然,其他软件商都已经过了这一关，现在这已经单纯是我个人的牢骚了……但是，确实光是想想就已经非常要命了。我会努力的。

对了,趁这个大好机会,我顺便说一下。最近我经常接到一些这样的询问：“Amusement Vision（SEGA于2000年7月设立的软件开发子公司，名越稔洋任董事长,2004年7月事业整合时重新被并入SEGA本社）的主业是街机而不是家用游戏，因此和SEGA此次的发表无关吧？”关于这个问题，答案是“NO”。不会无关的。我心目中的“Amusement”并不是指“Amusement Machine（业务用游乐器械，也指街机）”,而是指“充满乐趣的商品”。因此，所有平台都是我们的开发对象。我们不是“Amusement Machine Vision”，这一点请别弄错。

进行家用游戏的开发时,我们会为了解决上面提出的各种问题,理解硬件特性,然后开发出有趣的游戏而努力。游戏自身的影像表现从2D进化到3D,同样是3D的情况下也能进行更高级的演算处理,开发对象逐渐向着这样的平台上转移。因此，我们也会一边发掘出硬件的特征（CPU以及各种机能）一边进行游戏的开发。这样的经历在开发街机游戏时已经有过好几次，在这种意义上，这也不算是初次体验了。

说起来，街机这边又怎么样呢？或者说，大家现在还去街机厅吗？说句实话，我自己去街机厅的次数在变少。其间的理由是，街机厅里会摆放什么样的商品我基本已经知道了，就算实际去，情况也和我预想的一样。也就是说，缺乏意外性和“令人惊喜”的魅力。而且，游戏本身也很无趣。究竟是从什么时候开始变成这种样子的呢？如果仔细玩过其中每一款游戏,其实也是相当有趣的……这样下去肯定不行。街机厅终究还是需要街机厅特有的惊喜与兴奋。

关于从《太空侵略者》开始的街机厅商业，每当市场发生滑落时，都会根据时代特点出现形成转机的新商品。体感游戏、通信游戏、大头贴拍照、抓娃娃机、卡片或硬币式游戏等等，这些商品成为了市场的起爆剂，改善了市场局面。

但最近，自从《德比赛马俱乐部》问世之后，这样的商品就比较少见了。特别是在屏幕上玩的游戏方面，从《街头霸王Ⅱ》和《VR战士》系列以后，这种商品就没怎么出过。当然，可以称作“秀作”或“佳作”的商品有很多，但大概没人会在这些作品中找到“震撼”的感觉。这个意见是不是太严厉了一点？

顺便一提，SEGA内部关于这方面的议论也时常出现。但是，决定性的创意迟迟没能问世。因此，这个意见可能确实是太严厉了。

如果就说到这里为止,可能会给人“智慧过于浅薄”“想放弃工作”的感觉,因此再让我在这里解释两句。有些创意虽然说得过去,但成本和规格无法取得平衡,或者技术上门槛过高,这样的创意提出是提出了,却很难得到采用。为了形成商品,除了考虑到玩家一方,也必须考虑到制作者一方。这确实非常难,我自己也总在烦恼。但也正是这种时候,才需要冷静地思考。

以前我在连载中也提到过，作为一个制作者,必须在创意上摆出更加“贪婪”的姿态，一边对状况进行谦虚的分析，一边尽自己最大力量提出崭新的、有趣的提案。现在的业界中，这样的精神有点太少了。

说出这种不成熟的话来，我感到颇为羞惭。不过,以制作有趣的东西为目标，并把实现它并令人们感到喜悦当成工作，这是非常幸福的事。可能有些人觉得这样说有点“多管闲事”，但我在业界中工作了十几年,有过各种各样的经历,认为在“以令人们喜悦为目标而进行的商业”中感受不到幸福的事一次也没有。我为这样的工作感到自豪，因此才能够持续到现在。我觉得，这种心情是任何人在跨入业界的瞬间都必然会感受到的——这种“想制作有趣东西”的朴素而强韧的精神。

现在读着这篇文章的业界人士中，如果有人对现状感到沮丧，请再进行一次回想。对于以令人感到喜悦为职业的人来说，心情确实是非常重要的。将我自身所有的苦恼与喜悦在思考之后全部转化成玩家们的喜悦，我真的非常喜欢这样的工作。

不知为什么,我在这一章中的风格变得有些奇怪，DC撤退对我内心深处的触动可能真的很大。在下一章中，我会恢复成原本的风格的。那么，再会了。



龙哥热线

某日看新闻，说某小区供暖好，室内温度达到22度，可以只穿件薄毛衣……这位大哥也不怕长痱子？

经常玩游戏到废寝忘食顺便节省饭钱的龙哥

为什么PSP的问题那么多？还要经常打补丁，难道是因为主机不够完美吗？

（湖北安陆 苏航）

呵呵，还真不是这么回事。单从PSP主机本身来讲，并没有什么问题，唯一比较明显的缺点可能就是最开始发售时的“□键”事件了，不过后来在进行更换和改进之后就OK了。之所以PSP总是得不断地升级和打补丁，虽然说通过不停的升级系统固件可以不断扩充PSP的多媒体功能以给玩家们更多的乐趣，这的确是一个原因，但记得以前龙哥也有说过，升级如此频繁的主要原因还是索尼在和民间的破解者们在作长时间的拉锯较量。正是由于破解者的“功劳”，使得大量的PSP玩家都不花钱买Z版，而是通过下载ISO的方式免费玩到这些游戏，这种情况不但严重侵犯了游戏开发商们的版权，而且会使他们的投入难以收回。说句实在点的话，PSP在我国也确实有数量较多的拥有者了（特别是在大城市）——尽管许多人并没有当它是个专业的游戏机，那么在这些人当中，有多少是真正花钱买Z版玩的？相信大家对结论都是心知肚明。当然，外国也存在这种情况，只不过没有这么夸张而已。这就使得索尼必须保持较高的系统固件更新频率，如此一来，不管你玩的是D版还是Z版，都得不停地打补丁了，其实索尼自己对这种情况也比较无奈，不得已而为之。

万能的龙哥，我的机子修好了！我有几个游戏问题想问你：1、最近小弟在玩《应援团2》，它里面有几首隐藏歌曲啊！最后一个称谓要多少分？2、传说《零》系列的第四个作品是不是要发售到PS3上啊？3、NDS的电视接收天线在中国是否可以使用？4、听说《恶魔猎人4》要出到PC上，不知要怎样的电脑才带得动？5、《战国BASARA2 英雄外传》是否可以继承存档？打100层可是很累的。（贵州凯里 刘超）

1、《应援团2》一共有三首隐藏歌曲，300W出第一首《MONKEY MAGIC》，1000W出第二首《GLAMOROUS SKY》，2000W出最后一首《SAMURAI BLUE》。《MONKEY MAGIC》的出现地点是在圣诞树正右方，有时候再多玩几关或是去其它难度就会出现，该难度下游戏流程还必须达到隐藏歌曲难度以上的歌，如最后一首七星难度的隐藏歌曲该难度必须出现流程中七星难度的歌曲才会出现；《GLAMOROUS SKY》的出现地点是在学校的左上方；《SAMURAI BLUE》的出现地点是在中间的圣诞树。本作中的最高称号是叫“本格リズム马鹿”。另外，格付到“救世主”称号会出现Hidden模式时，任何难度都可以选择Hidden模式。在选择难度右边会有个圈，点亮圈后再进入游戏就会出现无外圈的游戏模式，此模式难度巨增，但是此难度下的分数比一般模式高。2、目前官方并没有透露《零》系列下一作的对应机种。3、不可，因为各国所用的数字电视规格制式不同，所以此产品只能在日本国内使用。4、关于PC版《恶魔猎人4》，至少制作人小林裕幸(Hiroyuki Kobayashi)在接受媒体记者采访时表示，PS3、X360和PC版三个平台之间除了操作上的细微区别外不会有什么不同。至于具体要怎样的电脑配置才能带得动，目前还不好说，只能说肯定会要求极高，想在PC上完美流畅运行本作的话，估计得升级不少配置了。还有，小林裕幸表示：“本来《恶魔猎人4》是PS3的独占游戏，但实际上是在PC上开发的，并没有特别针对任何一个平台。现在所有的工作已经在PC上完成了，很容易就可以把游戏移植到X360和PS3上。从PC上做这个工作的确相当简单。”5、可以。可继承的要素包括角色的等级（包括固有技、战技DRIVE、体力等，全武器/防具，第二件服装，成长道具的效果，角色个人特殊道具，天下统一称号；不可继承的要素包括全道具（包括胜利女神像）、小判、故事模式天下统一模式里累计时间。



→通过这个周边，就能用NDS看电视了，可惜在中国用不了。

《怪物猎人P2》，高位任务水龙过不了！（我是一个人上的）请求援助！龙哥给些建议吧。

（上海 ETNA）

这个问题还真不好回答，因为高位任务的水龙与低位任务时相比其唯一变化就是攻击力的大增，两下就能把你秒掉，其余攻击方式都是完全一样的。既然你能完成低位任务的水龙，那么也就是说你应该已经明白它的攻击套路和基本打法，所以想要干掉高位任务时的水龙，唯一要注意的就是提高自己的躲避技巧，特别是其喷激光的那一招，挨一下估计血就差不多了，然后就是尽量多带点好药吧。简单来讲，就是你只能多磨练自己的技术了，技术的提高不是龙哥能用文字帮忙的。

龙哥，小弟有问题，请赐教：《古墓丽影10周年》高塔的那一关！收集四把钥匙，分别在哪儿？还有，本人听说GBM不能与GBA联机，我有一台GBM想联，该如何解决。好了，答出来请你去撮一顿！（广东广州 陈方舟）

四把钥匙的取得方法分别如下：第一把，在电球机关室踩下四周突出的石板，对面的栅栏门就开了，进入后踩下左边的石板机关再马上出来，这样石锤就会砸下，爬上石锤跳上的高台，把台子上的第二个石块推下来，砸出一个雕像。将原来地上的石块放上机关，砸出第二个雕像，将三个雕像面朝箭头方向，摆放好后，踩下石锤机关，就可以拿到第一把钥匙；第二把，回到大厅高台，这之后由于玩家走的路线不同，所以接下来几把钥匙取得的先后顺序也有可能不同，不过没有关系。要点就是把带环的东西拉动，包括墙上镶嵌的石板，和大石柱；掉下去只要没有死，可以向上爬到原来的地方，仔细找找路就能出来。潜水进入一个中央有台子的小水池，先潜水下去，把柱子上的开关开开，可以得到水晶。爬上中间的小台到最高处，在鲤鱼嘴那把堵住水的石头拉开，水上涨后，将对面的一块石头推下水。潜水下去拉下原来开不了的机关之后，一块浮板卡在了二层，回到最高处将鲤鱼嘴堵住，下一层到刚刚推下的石块，将第二个鲤鱼嘴堵了，再下到最底层，用勾子拉到钥匙栅栏门的右斜下方。上来重新把水放满，踩上浮上来的木板通过小孔进入钥匙房出来；第三把，来到一个到处都是大石柱子的地方，先往前面斜坡上去，利用勾环上到二层，在左边拿到水晶下来再拿钥匙，捡起后要立刻跳开（因为头上的巨剑会随即落下），机关开启后地板上冒出了利剑。门被堵住后，先利用房间斜坡和钩子上二层开启机关，下来沿着房子四周绕过一圈后，爬上墙利用中间石柱来回跳，在出口大门的正上方转动机关，然后赶紧下来前空翻通过可取得；第四把，来到一个对面是一个泰坦首领阿特拉斯背着大铁球的雕像，先爬上左边小台子拉动机关，攻击雕像左右的小灯后铁球落下，通过刚刚伸出的铁杆甩到对面，躲过铁球，上去就能拿到最后一把钥匙。最后跳下最顶层，用四把钥匙开门即可。GBM是可以和GBA联机的，只需给GBM买一个专门的转换接口安上就行了。

在此向龙哥问好！我有一个不情之请，龙哥可不可以跟God商量一下，让我们这儿下雪呢？这边已经很久没下雪了，在南方想要看雪景太难了。记得要下大雪，一个月不停的那种！谢谢龙哥。（江西玉山 张梦婕）

这个……貌似龙哥还没有求雪这么高科技的能力，更重要的是，龙哥现在还不想去见God他老人家（笑）。说到下雪，南方确实比较难见到雪花，而且非常明显的一个现象就是，这些年来的温度一年比一年高，北京近几年都是持续的暖冬，即便是在这里一年之中要看到几场真正的大雪也已经很难得了，或许再过几年，我们想要看雪景的话，就只能去更北的地方或是高海拔地区了。“全球变暖”，还真是个很严重很实际的问题啊……

龙哥好！小弟是一名360玩家，听说最近微软即将进行什么冬季更新，不知道这次更新具体都有哪些方面的内容，龙哥能告知小弟么？（广东广州 张涛）

此次冬季更新共有300处以上的改进，这里龙哥选一些相对重要一点的说一下吧。首先Xbox LIVE Marketplace的界面将有所改变，Video Marketplace改名为Video Store，另外还新增了一个“Game Store”，“Clips”种类也被扩展并改名为“Shorts”，“Spotlight”（热点）和“New Arrivals”（新鲜货）被放置在Marketplace首页的最上方，方便玩家找到最新最热的市集项目。在Game Store中除了游戏Demo和Xbox LIVE Arcade游戏，我们还可以找到一个新增的下载种类“Xbox Originals”，玩家现在可以使用微软点数来下载Xbox初代零售版游戏。另外，本次还加入了全屏视频预览功能，下载界面的“Play Now”按钮现在适用于所有内容。XBOX LIVE方面，页面将新增一个成为“Inside Xbox”的新闻按钮，在这里我们可以看到最新的Xbox、游戏和Live新闻，相应的，原先的“Friend and Messages”也集成为一个按钮。玩家档案现在包括玩家真实姓名、位置等信息，增进其他玩家对你的了解；在好友列表上选中一个好友将显示出其更多信息；好友列表共享，你可以看到其他人的好友列表；如果你的年龄超过18岁，好友列表将自动向所有人开放；如果在13-17岁之间，只有好友才能看到你的好友列表；如果低于13岁，没有人能看到你的好友列表；现在可以在游戏机上添加Messenger好友，另外Messenger功能也将对13岁以上的儿童开放。家庭设置方面，系统页面的家庭设置中新增family timer（家庭定时器）设置。家长可以为孩子设定每日或每周游戏时间限制，游戏时间即将到达限额时游戏画面下方会弹出剩余时间提示。达到限额时会弹出家庭定时器画面，无法再进行游戏。家庭设置的新增功能还包括视频下载和从PC流式播放视频也支持国际电影分级功能。游戏方面，原先只展示Xbox LIVE Arcade游戏的“Friends Playing Now”功能现在可以显示出好友正在进行的任何类型游戏，我们可以进入“Games Library”访问这一功能。当你在“Game Library”中选中一个游戏并使用“告知好友”功能，接受方的Xbox LIVE Marketplace将多出一个指向该游戏的按钮，可直接下载游戏。为了解决Xbox LIVE Arcade爱好者们不愿意在自己的玩家档案中看到零分游戏的抱怨，试玩版游戏不会再出现在玩家档案中，不过这只适用于本次更新后进行的游戏，而之前以及玩过的试玩版游戏仍然会被列出。媒体方面，页面的音乐、图片和视频区域现在会记住玩家最后选择的存储设备，并且会自动显示设备中的内容，要更换到另一个设备只需按下“X”键。视频方面，可以通过标题或者下载日期来排序电影和电视剧集，按电视剧集名观看剧集列表，并且在同一个列表中访问视频和预告片，另外这个地方也会加入“Spotlight”（热点）和“New Arrivals”（新品）类别；视频区域现在可以显示来自Xbox LIVE Marketplace的视频建议；新增了不少快捷键；帐号方面，本次更新之后你可以将Xbox Live帐号转移到另一个Windows Live ID上；儿童帐号提升，目前Xbox Live帐号中的儿童成员在超过18岁后仍然被认为是儿童帐号，现在此类帐号可以被“升级”为不受家庭设置限制的成人帐号。

小弟最近在玩PSP上的《恶魔城X历代记》，感觉“血轮”好难啊！据说这才是“恶魔城”系列本来的难度，一开始玩的时候死得很难看，不过苦练许久之后终于开始熟练起来，现在早已打穿也开启了不少隐藏要素，只不过我好像一直没能打出真正的GOOD ENDING，每次都是打完德拉克拉伯爵的第二形态之后它就被那个巫师一样的家伙带走，在此困扰多时，请龙哥务必告知GOOD ENDING的具体达成条件！（上海 沈全）



←这个大团圆的结局才是真正的GOOD ENDING。

想要打出GOOD ENDING首先得救出Tera和Iris两人，这样才能分别获得打碎红色骷髅墙和水晶墙的能力。其中Tera的解救方法为：在STAGE 3'“RELEASE FROM THE THIRST FOR BLOOD”中，在干掉大骷髅头的下一处场景一直向前，上方的墙壁可以打坏得到回复体力的道具，然后不要从上面的门进去，而是来到门的下方，将墙打碎就能进去。进入后有一个向下的楼梯并不明显，从这里下去后就能救出修女Tera，然后就能获得打碎红色骷髅的能力。Iris的解救方法为：在STAGE 4'“FORTRESS OF THE WATER DEMON”中，正常流程前进的途中，第二处木头吊桥上有一只蓝色的青蛙，一定不要打死它，躲开它后将其引到右侧的众多雕像前，在空着的雕像台座右侧站住，它就会自动跳上去，然后左边的通路打开，向下走，在尽头可以救到Iris，然后获得打碎水晶的能力。救出她们并获得对应的两个新能力后，在STAGE 7“HEAR NOW THE REQUIEM OF BLOOD”中，进入钟楼内部后，在前进的过程中会先看到有个被红色骷髅墙封锁住的开关，打碎后将开关踩下；在最上面的右边会看到一个齿轮，每打中一次齿轮就会转动一次，反复攻击N次后开启隐藏房间，里面有只老鹰抓着一把钥匙，干掉它后得到钥匙；之后会在途中看到一个需要用钥匙开的门，现在先不要进去，里面是女妖假扮的安妮特，先向上走，上面左侧的水晶墙打碎后踩下里面的机关，这时有机关开启的声音。返回往下走，就会发现原来那个被锁着的门下面有楼梯可以走了，顺着往下走即可救出真正的安妮特。全部达成以上条件后第7关的BOSS就不会是女吸血鬼而是夏夫特的灵魂，第8关再干掉德拉克拉的第3形态，就会出现真正的GOOD ENDING。

伟大的龙哥好，本人第一次向您请教：1、Wii的D2Ckey芯片在北京哪里有卖？现在买Wii您觉得合适吗？2、PS2的无线手柄在北京哪里有卖？大约多少钱？3、《波斯王子3 双子王座》我打到第一个BOSS，请问如何才能打过去？4、Wii的水货和行货各多少钱？请您提供几个比较好的北京的游戏店。5、《生化危机4》是D9的盘，如何开启高清模式？问题完了，祝龙哥身体健康，心情愉快。（北京 寇达）

1、现在一般卖Wii的游戏店还是能找到这款芯片的。没看出现在买Wii有什么不合适的。2、游戏店有可能还有，价格大约在小两百左右。3、关于这场BOSS战，开始的时候是无法靠近巨人的，需要在竞技场四周寻找可以攀爬的机关。爬上最高处以后就可以使用瞬杀，刺瞎巨人的眼睛。反复两次以后巨人已经是瞎子，从后面靠近他，砍他的腿。血砍空的时候要迅速砍另一条腿，他就会跪下，跳到背上最后一次使用瞬杀，即可搞定。最开始爬上高台后的两次瞬杀的具体时机是在王子刺了一下巨人的右肩后，巨人会抓住王子试图丢下来，这个时候才是第二下刺的时机。4、Wii目前在我国只有行货，因为没有大陆版的行货，价格大概在2150-2200之间。具体的游戏店，抱歉龙哥无法告诉你，只有这样才能尽量保持客观的立场，请理解。5、PS2版？在“OPTION”里就能选择，不过想要开启“高清”还有两个条件：你得有PS2的分量线，电视也得支持逐行扫描。另外附带说一句，PS2《生化危机4》的所谓“高清”其实是假的……

EVERYTHING IS POSSIBLE

科普园地

自制无限可能 最新NDS软件大推荐



由于NDS平台的相对开放以及编程上的操作便利，其上的自制软件数量众多，而我国的自制软件小组们也一直在努力制作更好的游戏，这期就让我们看看还有哪些潜力作品。

e怀旧必备NDS上的SFC模拟器SNEmulDS

儿童时代对游戏的记忆始终是美好的，即便是现在看来画面已经不堪入目的魂斗罗，被儿时玩伴戏称为踩蘑菇的超级马里奥，以及在当时来讲是按键杀手的街霸，我们依稀记得一个个游戏通关时的惊喜，依稀记得双人游戏时的快乐，虽然这些都已经成为了历史，而在老玩家心里却留下了永恒的记忆，虽然现在的主机一个比一个强悍，游戏画面一个比一个逼真，这些是游戏的进步，但始终无法取代玩家心中的记忆，而模拟器也就应运而生，出现在了正在流行的主机上，由于NDSL机能的限制在模拟其他机种上受到了不小的制约，不过软件爱好者并没有因此放弃在NDSL上进行模拟器的开发，今天介绍的SNEmulDS就是一款功能相对完善的模拟器，而它模拟的正是任天堂一统江湖的主机SFC，SFC承载的是任天堂辉煌的过去，NDSL演绎的是任天堂当前的辉煌。

首先我们下载SNEmulDS的文件包，软件可以在NDSBBS自制软件区下载，软件包里SNEmulDS.nds，snemul.cfg，readme三个文件，SNEmulDS.nds是模拟器的主程序，snemul.cfg 是模拟器的设置文件，readme记录了软件的更新历史，我们可以从readme中了解到软件的进步，体会到作者的辛勤。SNEmulDS的安装很简单，首先根据使用的烧录卡的类型选择相应的DLDI补丁，关于DLDI补丁的用法已经叙述过多次了，这里就不再详细解释了，打好DLDI补丁后能确保模拟器SNEmulDS能读取到存储卡上的SFC游戏，之后在存储卡的根目录创建一个名字为SNES的文件夹，这个文件夹是用来存放模拟器需要使用的ROM文件的，我们把需要使用的ROM放到这个名为SNES的文件夹中，支持的ROM文件后缀为.smc、.swc的ROM文件，如果后缀不同可以重命名改成相同后缀的文件，这样就能被模拟器支持了，需要注意的是模拟器使用的ROM不要用中文命名，请使用英文名称，否则在模拟器的游戏列表里会出现乱码，或者无法识别。此外模拟器的配置文件snemul.cfg 和模拟器的主程序SNEmulDS.nds要放在存储卡的根目录，一切就绪后，我们就可以踏上怀旧之旅了。



在烧录卡上SNEmulDS的图标就是一个SFC模拟器，我们启动这个程序就进入了模拟器的管理界面，此时ROM显示在NDSL的下屏幕，ROM列表为黑色背景，被选中的ROM会用粉色光条显示，ROM列表的操作可以使用方向键的上下来选择ROM文件。此外作者在模拟器中加入了触摸代码，可以用触摸笔滑动选择ROM文件，充分的利用了NDSL的触摸机能。选择要玩地游戏按A键，或者用触摸笔点击左下角的启动游戏，就开始模拟游戏了。进入模拟游戏后SNEmulDS采用了上屏幕显示游戏画面，下屏幕为模拟器的菜单界面，左下角显示了游戏的帧数，右下角显示了时间提醒你不要太长时间沉迷游戏哦。



菜单界面分6个部分，每个部分都是一个方块的区域，代表了不同的功能，下面就对不同区域的功能进行详细的解释，第一部分是SELECT ROM选择ROM，作用是在游戏过程中进行ROM的切换，用触摸笔点击SELECT ROM，就返回了ROM列表，此时会显示出所有在存储卡上的ROM文件，可以参照前面的方法进行选择，按B键则退回上一集目录,第二部分和第三部分是用来管理存档的，LOAD STATE,SAVE STATE 分别是读取存档和保存存档，点击进入后就可以读取所需要的存档，值得一提的是SNEmulDS提供了多存档的备份和即时存档的功能，对于一款便携主机上的模拟器，即时存档的功能是十分必要的，因为掌机的便携性，玩家可能随时结束游戏，有了即时存档功能就不用为游戏的进度担心了，多存档备份系统也使玩家可以利用SL大法降低难度了，第四部分是OPTIONS设置选项了。

这部分的使用相对复杂，接下来就详细解释下Screen Layout Option对屏幕进行调节设置，这里可以对模拟器画面占屏幕的比例进行调节，Yscroll调节画面的显示比例，鉴于NDSL画面分辨率的问题作者添加了这个选项，top显示顶端，这个选项会以显示顶端为优先，不过会出现白条，bottom与top 相反显示底端，这个选项会以显示底端为优先，middle则是介于bottom与top之间的选项显示模拟画面中间的区域。Scaling 对屏幕的缩放处理，no scaling不进行缩放处理medium居中缩放处理full screen全屏缩放。进行了满意的调节后按Y保存设置，或者用触摸笔直接点击右下角的区域。之后按A就可以将设置保存了Backgrounds & Sprites Option：背景图片和贴图设置，这里的设置直接影响，模拟游戏的贴图，Layer代表的是不同的贴图，可以对Layer 进行调节，AUTOMATIC ORDERING是自动设置的选项，点击显示X后表示启动了自动设置的选项，这里不建议新手对贴图设置进行太多的修改，会起到反作用，AUTOMATIC ORDERING还有恢复初始设置的功能。贴图的设置好后和之前一样按Y再按A保存设置。Sound enabled：声音开关用触摸笔点击后显示X为开启声音，在游戏中设置后不会马上进入无声状态，重启游戏后会进入无声状态，对于一些游戏来说，关闭声音可以提供游戏的运行速度。大家可以根据实际情况决定是否开启声音选项。Use memory pak：使用拓展卡拓展内存，我们知道由于NDSL的内存只有4M所以极大地限制了机能，官方的浏览器采用了使用SLOT2拓展卡作为扩充内存的手段，现在这种方法已经应用到自制软件中了，采用SLOT2拓展卡的SNEmulDS模拟器可以支持4M以上的ROM，不过这种用拓展卡拓展内存的方法还是有很大的限制的，只是把SLOT2的拓展卡作为缓存，这样就可以达到支持4M以上ROM的目的了，而相对于直接提升NDSL的性能是不可能的。使用拓展卡需要在启动模拟器之前把拓展卡插在SLOT2中，支持的拓展卡有EZ三合一，EWIN拓展卡，官方浏览器拓展卡，这样在设置里打开Use memory pak 就可以支持4M以上的ROM了。有拓展卡的玩家可以尝试下这个功能，说不定会给你不小的惊喜。Speed：速度调节可以进行速度的选择有正常速度和高速两个选项。Automatic SRAM saving：对于有SRAM的烧录卡会把存档自动保存在烧录卡的SRAM里。第五部分是 SPC播放功能，第六部分是Adcance 高级设置选项，有重启，保存SARAM，GFX配置三个选项。



重启是用来重启游戏的，为了让一些游戏的设置生效可以重启来使配置生效。也可以用于重新进行游戏这样不需要关机就可以回到游戏的标题画面。保存SARAM把存档保存在SARAM里，GFX配置这里的设置也很复杂，主要是对游戏的BGM和高级图层进行调节，其实这里选择自动设置就可以了，这里有个Fix graphics的选项是修复图形的意思，设置方法跟之前的背景图片设置基本相同。

总的来讲SNEmulDS已经是NDSL上相当不错的模拟器了，图形的界面十分友好，功能也很完善，利用了SLOT2拓展卡的设计，也可以说是模拟器的亮点，但鉴于NDSL机能的限制一些超级大作的模拟还存在问题，不过相信这些都会在作者的不断努力中进行完善，让我们一起期待NDSL上的模拟器越来越完善吧，推荐所有喜欢怀旧的玩家尝试下这款出色的SFC模拟器。也希望有越来越多的游戏模拟

器诞生在NDSL平台上。

重出江湖 redboy for nds

相信每个经历了GBA时代的玩家都对redboy,留有深刻的印象，的确在GBA时代无数的国产软件中，redboy创造了自己的辉煌，到了NDS时代主机的进化我们并没有再次看到redboy的身影。正当我们都已经渐渐忘记GBA时代的redboy的时候，redboy的作者bpns再次唤醒了我们已经尘封的记忆，放出了redboy for nds 。下载redboy for nds 的软件包后，解压软件，将要加入文件系统的文件放入files目录下，运行rommaker.bat生成文件系统，运行make.bat可自动生成rom文件系统并加载至nds rom，之后把这个ROM复制到烧录卡里就完成了安装，由于目前软件还在开发阶段作者使用模拟器进行调试，所以现在支持的烧录卡比较少。而对于烧录卡不支持的玩家可以通过NDS模拟器来体验这款软件的魅力。

Redboy目前的主要功能有文件管理器、文本浏览器、文本编辑器、RBASIC解释器、图片浏览，另外就是一个小游戏。REDBOY启动之初，会自行加载ROM与SRAM文件系统，如没有加载ROM文件系统，会出现一个系统提示，初次使用REDBOY会提醒是否格式化SRAM，用户可自行选择是否格式化SRAM，此动作会导致SRAM中原数据丢失，确定前请注意数据备份。

文件管理器：文件管理器中可浏览所有文件系统中的资源。方向键用作选择（上下换行，左右换页），按A键可打开文件或者进入目录，X键用于新建目录，输入名称就可以创建目录了。通过文件管理器可以直接打开文本文件，浏览图片，以及执行rbasic源程序，对于basic文件(.bas)，可以选择浏览或者运行，通过文件管理器直接运行basic程序，在程序结束后按任意键返回文件管理器。图片流利模式下，按任意键返回。



文本浏览器的操作：左右键换页，上下键换行，B键或取消键退出，A键自动滚屏开启/关闭，L键设置文本颜色，X键全屏开启/关闭。R/L键切换文本与背景，上下键选择RGB分量，左右键调节分量值，A键/确定键设定并返回文本浏览，B键/取消键退出设置，以下是调整颜色后的截图：



BASIC解释器：

进入BASIC解释器后，初始状态下是一个命令行终端，用户可键入相关的命令：LOAD:载入源程，RUN:执行载入的程序CLS:消屏VER:显示版本信息LIST:查看源代码EXIT: 退出BASIC环境

游戏：当前提供了一个方块小游戏，左右下键方向，X键快速下落，上键变形，B退出，START暂停/开始

redboy for nds 还处于开发的初级阶段，而作者bpns也在努力完善着软件相信在不久的将来，我们能看到redboy, for nds 再次创造GBA时代的辉煌。

NDS全能中英文记事本软件 reno studio xmas 1.1

NDS中英文记事本软件reno studio xmas 1.1 软件出自国内知名的软件开发组NDSBBS软件开发组成员willreno之手，这款软件的出现实现了在NDS上输入中文的梦想，通过作者不断地努力，reno studio xmas 1.1 已经成为了集合文本编辑、绘图、阅读等功能的全能型记事本软件，随着圣诞节



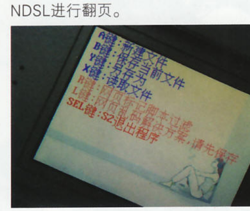
的即将来临，作者也公开了reno studio的圣诞特别版reno studio xmas 1.1相信随着软件的不断完善，reno studio 将会成为NDSL上的必备软件之一的。

软件的安装下载reno studio xmas 1.1的软件包，包括1个文件夹reno_memo，和rs_xmas_.nds文件。文件夹reno_memo 是reno studio的加载文件夹，其中reno_memo里包括4个文件夹（etc,sys,record,skin）和save.rms。etc里是程序的开画面，sys是重要的系统文件（包括skin下是软件的皮肤，包括背景图片rmbg.bmp和字体颜色文件fcolor.bin。record文件夹是您存放需要浏览的网页，和您平时在RM里保存的TXT文档和BMP文档等。save.rms是RM的存档文件reno studio的配置文件都放在里面，rs_xmas_.nds 是主程序，把文件夹reno_memo和rs_xmas_.nds 复制到存储卡上就完成了安装。

reno studio分为三个部分RENO MEMO主要是文本编辑功能,RENO DRAW绘图功能,RENO READER 浏览文本。启动程序后reno studio 先会播放片头，之后需要新建一个文件，输入名字就可以了，完成上述操作后，就正式进入了reno studio的文本编辑功能，需要注意的是第一次打开软件或者\reno_memo\不存在save.rms,则首先要求用户输入新建立的文件名字，如果不进行输入，则使用默认的名字。非上述情况则直接显示最后一次保存的文档。

reno studio xmas 1.1新增加了键盘声音，在每次点击键盘的时候都会发出声响，同时键盘音是可以修改的eno_memo\keysound 下的RSKEY. RAW文件就是键盘声音了，我们可以选择不通的声音文件来替代原有的键盘声音，满足爱炫的你。进行文本输入的时候。上屏幕显示的是输入的文本，下屏幕是willreno制作的键盘，键盘虽小却是整个reno studio的精华，按NDSL的A键可以进行输入法的快速切换，默认为中文输入法，其次是英文输入法，英文和中文模式下直接使用VBKB键盘中的符号。在中文输入法下，用键盘输入特殊的序列就可以出现中文标点符号、数学符号、数字序号、单位符号、特殊符号和制表符。在两个输入法下都可以直接按软键盘的回车进行换行。

对于reno studio来说比较独特的是加入了手写英文以及手写拼音，虽然在NDS未能实现手写汉字的输入，但reno studio的手写英文以及手写拼音也很方便，手写功能可以根据下屏幕上的提示进行，每个字母都有相应的写法，按照提示的书写顺序可以很轻松的进行手写输入，同时reno studio的手写识别还是很快的精确度也很高，英文手写状态下，默认的写出来的是小写，如果你按住右键在写，写出来的就是大写。中文拼音手写状态下，选字是按住右键在写a是选1，按住右键在写b是选2，以此类推（下屏有提示），如果按住右键写x,z就是拼音上翻页/下翻页，在输入文本的时候按R键会进入日期和时间的插入界面，按B插入时间，按A插入日期。这样就可以在输入文本时候方便地进行时间记录的操作了，对于喜欢写日记的朋友是个不错的功能。reno studio的重头戏就要算是随意改功能了，这个功能主要是用于在文本编辑过程中出现错误的情况，随意改功能主要是用来在文本编辑中删除或者插入文字的，当你想在一段话中插入文字的时候，这个时候按X键就会进入“随意改”功能了，此时下屏幕会有黄色字体的提示请移动光标到你想插入的位置，这时候按键盘的 字母W代表上、A代表左、S代表下、D代表右来控制插入文字的方向，随意改系统已经实现了4个方向的移动操作，确定了要插入文字的位置，再按下X键下屏幕会显示黄色字体的提示插入文字和删除文字，之后就可以直接点击键盘插入相应的文字信息，或者按虚拟键盘的退格键删除文字了。此外reno studio xmas 还具有复制和粘贴的功能可以进行跨文件的复制和粘贴大段文字，使用这个功能和随意改功能基本相似，首先按X键就会进入“随意改”功能，之后选择要复制的文字或段落，数字键1代表的←是选择文件头也就是要复制的起点位置，数字键2代表的→是文件尾，也就是要复制的文件终点位置，起点位置和终点位置都选好点击数字键3代表的复制图标或者5代表的剪切图标，之后都移动到需要粘贴的位置点击数字键4代表的粘贴就可以进行复制和剪切的操作了，数字键5代表的是删除功能结合之前的操作可以进行整段文字的删除。输入完文本后可以按B进入了浏览模式了。在浏览模式中字的颜色为浅蓝色，按L/R进行向上行滚动/向下行滚动，按上/下是进行翻页。如果你有DSMOTION卡的话可以前后倾斜NDSL进行翻页。



start进入文件管理选项，按A新建文本，B保存文件，Y为另存，X读取文件，↑切换皮肤，最大可以存放10套皮肤，可以在程序里自由切换。

如果你想使用绘图功能可以在Reno Memo 下按SELECT就可以进入Reno Draw ，再按START选择B就可以回到RM，注意RD切换RM前，如果需要保存，请先存你的文件。进入Reno Draw状态后上屏幕显示的是工具提示，按L键调出调色板直接选择颜色，白色可充当橡皮使用，按R键选择画笔的大小，按上下可改变画笔的大小，按SELECT键对图案进行特效处理，有多种效果可以选择。值得一提的是Reno Draw也支持了DSMOTION卡，在插上DSMOTION卡的情况下可以用感应功能控制画笔的方向。为防止感应功能的误操作，使用这个功能的时候必须按住方向键的下才可以使用，作者借鉴了WINDOWS的功能加入了插入图形的功能并可以对这些图形填充颜色，相比较文本编辑功能的强大，绘图的功能还比较简单。承载着NDSBBS开发组心血的reno studio xmas 1.1 还有很多需要完善的地方，而作者willreno 也在不段地努力，使软件更加完美成为NDSL的必备软件之一。　□文/NDSBBS ffsky

■制作指导

坂口博信
Hironobu Sakaguchi

■角色原画

井上雄彦
Takehiko Inoue

■千年之梦

重松清
Kiyoshi Shigematsu

■音乐

植松伸夫
NobuoUematsu



千年之梦，流光异彩
失落的奥德赛凄美幽旷

本作是带有传奇色彩的日本RPG游戏制作人坂口博信，建立的新公司“Mistwalker”，为XBOX360打造史诗级RPG作品“失落的奥德赛”，是2007年不可多得的，RPG超重量级作品。2005年2月，Mistwalker震撼宣布加盟XBOX360的软件首发阵容，当即成了焦点。因为众所周知，坂口博信是“最终幻想之父”，最终幻想系列发展到如今这样的地位坂口博信功不可没。他1962年生于日本水户，大学主修电气情报工学科，当时已经开始利用最早期的个人计算机APPLE II创作游戏软件。1983年电友社的软件制作部门自组成立SQUARE，坂口由于对于使用日本国产个人计算机制作游戏深感兴趣，于是他在1986年加入SQUARE开始其职业生涯，担任计划和开发主管一职，同时也凭借“最终幻想”一鸣惊人，成为当年业界首屈一指的热门人物。想不到原本作为收山之作的“最终幻想”，反而令坂口一举成名，并确立了他在未来十多年的发展方向。1995年成为SQUARE美国公司社长，2000年因为其制作的FF系列而进入了互动艺术和科学学院（AIAS）的名人殿堂。然而一直担任“最终幻想”系列游戏总制作人的坂口，由于当时身兼SQUARE副总裁及SQUARE USA总裁的职务，由“最终幻想7”起便已逐渐退出前线制作人员的位置。在最终幻想诞生20多年后的今天，现在坂口博信已经完全脱离了SQUARE ENIX，并成立了自己的公司——“Mistwalker”。“失落的奥德赛”就是由坂口博信任制作总监，由MISTWALKER企划，特别设立的游戏开发工作室“feelplus”负责制作，日本直木赏作家重松清担任剧本编写，著名漫画家井上雄彦担任人物设定，配乐是由植松伸夫担任。如果你是FF饭，那么你一定不能错过。 □文/七曜



“奥德赛”的本意是荷马史诗中所记载的，古希腊神话传说中的英雄人物，讲述的希腊英雄奥德赛。利用木马计攻陷特洛伊城后，不顾海神Poseidon的咒语启航回家，历经无数劫难后,没有放弃自己的信念，最终得以和妻子重新团聚。“奥德赛”这个名字从某种意义上说代表智慧、幸运、成功，勇于冒险等等含义，所以厂家喜欢用有文化内涵的名字来命名自己的作品。

X360	本刊译名：失落的奥德赛			CERO C
	Mistwalker	7140日元	2007年12月6日	
角色扮演	DVD	日版	1人	600 kb

永远的旅行者华丽登场!

2007年度最强RPG大作《失落的奥德赛》终于在年底发售，自从最终幻想10以后，当今已经很少有能让我如此感动的RPG作品了，深邃的世界观和跌荡起伏的感人剧情令人回味无穷。游戏以融合奇幻与科幻的魔法工业世界为背景，主角等5个度过千年以上漫长岁月的神秘不死人们，因不明原因而丧失记忆。为了取回漫长人生的回忆、追寻自我存在的意义，而与形形色色的人们相遇相知，探寻过往人生的足迹，并逐步揭开隐藏在背后的庞大阴谋。千年之梦，千年追寻，如果你喜欢最终幻想系列，喜欢幻想类的RPG游戏，就拿起手柄和七曜一起来寻找凯姆那段遗失的记忆……

开启这段尘封千年的记忆，真实而凄美，请让我们来一同感受——失落的奥德赛。本作是由“最终幻想”之父坂口博信领军，MISTWALKER企划，“feelplus”游戏开发工作室负责制作的史诗级作品。透过细巧精致的创作风格，为大家呈现集过去精华之大成的全新游戏面貌，体验到次世代游戏机，所带来的特有震撼。醒目提示：在存档以后，退出游戏，然后再读取回存档，我方全员就会自动回复满HP&MP值，可无限使用。



←存档后，退出游戏，重新读取存档后，就能回复满HP。

千年の梦 不死者和普通人的区别

开篇就谈这个是因为本作的世界观全部架构在5个千年不死者身上，而育成和左右战斗胜利的核心系统就是技能。本作人物的实力由等级和技能所决定。不死者和普通人最大的区别就是普通人依靠升级来习得新技能，而不死者只能从指环和普通人身上习得技能。但升级习得的技能是有限的，而通过媒体来习得技能，就是每个不死者都可以习得全部的技能，不分类型，没有限制，宏观的从某角度上来说，存在创建完美角色的无限可能性。当然，本作的自由度没有最终幻想10那么高，“完美”一词也只是相对而言。游戏中我方一共有4名不死者，凯姆、塞丝、米恩和莎拉，他们的综合能力都比其他普通人高，是战斗的绝对主力。而不死者在战斗中HP归0后，倒地两回合后就能自动复活，HP值恢复到大约1/5。



↑拥有不死之身的凯姆，绝对是本游戏中的最强角色，神临!

千年の梦 技能介绍

接下来我来具体讲解本作的技能和习得方法。技能通过装备以后的使用情况分为主动技和被动技。主动技能是需要在战斗中选择性的输入指令后才会发动；而被动技能则是玩家在装备上以后，满足特定条件时会自动发挥效果。主动技分为攻击、防御、辅助、回复、魔法、盗窃、逃跑等等，被动技则有属性伤害无效、异常状态防御、无视壁防御效果、获得经验值翻倍等各种各样的有利手段。普通人只需要不断地提升等级即可习得自己所有的特技，但也限制了他所能获得的技能的种类，因为除了自力更生，他们只能看着不死者叹气，每人的最后一个技能会在54级习得。5个普通人各有所长，杨森是黑魔法，库库是白魔法，马克是咒术+攻击技，托尔塔是剑技+辅助技，塞特则基本是我方军备的根本来源，获得经验值翻倍、金钱翻倍、SP翻倍、道具数翻倍。他们想要使用别人的战斗手段只有装备相应的指环，而卸下以后，效果也会随之消失。



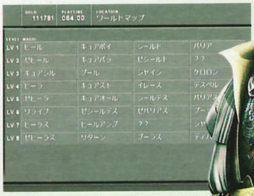
←装备上究极技能，会在战斗中所向披靡，这就是不死者的力量。

技能习得

不死者作为战斗中能独当一面的主力，当然有着过人之处，除了他们的综合能力比普通人高以外，主要就是因为可以学会全部的技能，还能通过学习技能来装备其他角色专用的强力装备，而且习得技能以后就不用再装备指环了，直接装备使用就能发挥效果。每个不死者都有装备技能槽的上限，一开始只有3个，但随着故事的推进，通过道具和技能能大幅提升技能槽的上限，绝对够用。他们习得技能有两个途径，一是装备指环，再就是可以习得普通人同伴已经学会的技能。选定想学的技能后，能看见习得该技能所需的SP点数，达成后就能习得。

千年の梦 魔法介绍

本作的魔法包括黑魔法、白魔法、咒术和合成魔法4种。本作的普通人只是习得的魔法等级和使用权，但具体想使用魔法，还必须获得相应的魔法才行。魔法的获得除了人物自己习得部分以外，其余全部是购买、宝箱或者任务奖励。例如你习得了8级黑魔法，但一个具体的黑魔法都没拿到就无法在战斗中使用。本作的黑魔法几乎全部是攻击手段，白魔法则都是回复、苏生、净体效果，拥有少量的攻击手段，而咒术基本都是辅助技能，提升攻防、速度、回复GC值等等。合成魔法则是前三种魔法的合成体，只要获得相应的两种魔法，就会自动在合成列表中出现。值得一提的是，合成魔法全部是针对敌全体或者我方全体的魔法，虽然效果明显，但咏唱速度慢，在没有装备咏唱加速的情况下不推荐经常使用。而且合成魔法只能通过指环习得，最高4级。



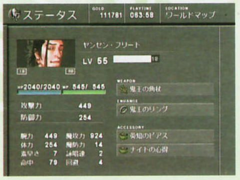
↑魔法列表中所有魔法一目了然。



迷茫的追梦人，究竟何去何从。

千年の梦 技能学习对象

前面反复强调了技能的重要性，因为它是左右战斗胜利的关键，下面谈一下不死者技能的装备和搭配。凯姆和塞丝是物理型角色，两人的武器除了专用武器外，基本共通，都使用的是剑。塞丝在速度和防御上有点优势，而凯姆的攻击力和HP值比塞丝略高。两人的用法基本一样，都是前排主力，进可攻退可守，也是后排法师流的屏障。技能习得的主要对象是马克、托尔塔，马克能提供日常战斗中必备的基本技能，例如连击和反击。而托尔塔则拥有超华丽的剑技和王家装备的独有使用权，想使用游戏中的最强套装必须习得托尔塔的专有技能“王家装备”。米恩和莎拉的学习对象是杨森、库库和马克，分别是对应黑魔法、白魔法和咒术，还有一些魔法方面的辅助技能，例如连续魔法、咏唱加速、魔法反击等等。塞特的技能则是练级时必备的，前文已经有说明，特别是获得SP翻倍和经验值翻倍。



↑杨森的连续魔法技能必学。

技能学习指环

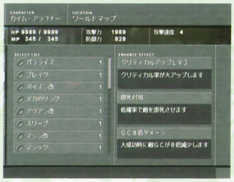
通过同伴习得的技能，基本都是在战斗中直接用来提高伤害输出的技能。而用指环习得的技能，则都是完美我方防御破绽，提高生存能力的技能。例如全异常状态防御、全属性伤害无效，最大HP值上限提升，战斗中自动带有盾效果，提高技能槽的上限等等。而查看敌人情报的技能也是一定要学的，特别是看敌人HP值和属性、特性。因为本作有专门针对敌人属性和特性的设计的提高伤害输出的手段，对于查看敌人属性、特性显得额外重要。正所谓知己知彼，百战百胜。

属性

通过同伴习得的技能，基本都是本作的属性攻击效果十分明显，对付无属性的敌人时，也可以使用无属性的魔法攻击。属性一共有火、水、风、土四种，分别是火克风，风克土，土克水，水克火，循环相克。在战斗中每个魔法的发动都需要咏唱时间，不能立即发动，在战斗左下角有敌我行动顺序的显示。魔法咏唱的时间顺序是按S→A→B→C→D→E→F→G→H来排列的。在杨森54级时能学会连续魔法的特技，让莎拉和米恩都学会，还一定要让她们装备2级咏唱加速的技能。

千年の梦 饰品、指环

千呼万唤使出来，前文每章节都提到的指环是本作的另一个核心系统之一。本作的装备除了武器就只有指环和饰品，没有防具。指环的效果就是附带技能，装备的时候，该技能就能发挥效果了；饰品则全部是攻击手段，增强威力、附带属性和状态攻击，对各个种类的敌人施加特效攻击。到了后期还能得到多个带有3级杀伤效果的极品饰品，级别越高，效果越好，发动效果攻击的几率也越高。敌人的特性用专门的特技能查看，针对敌特性装备专杀的饰品就像属性相克一样，能给予敌人翻倍的伤害输出。指环的质量由它所带的技能所决定，极品指环推荐和入手方法请见后文的研究篇。



←究极装备饰品之一。

千年の梦 饰品合成

饰品可以自己合成，但需要找齐对应的素材。普通的素材在沿途上调查，或者拾取宝箱可以获得。也能在商店中买到。强力饰品的合成素材都是稀有材料，很多都是需要完成分支任务或者在隐藏迷宫里捡到。合成的好处是在一个普通的饰品上附加上效果，不同的合成级别附加的效果数量也不一样。例如能给一个单独加攻击的饰品上面附加上属性和特性攻击效果。在系统菜单里有专门的合成选项，只要收集齐了相应的素材就会出现合成方法，合成了低级的指环后，就会出现其上一级的指环合成方法。



←战斗结束后获得合成素材。

千年の梦 Enhance系统

在我方角色装备Enhance饰品时，对敌人使出普通攻击的时候，会出现判定系统。在敌人周围出现一个光圈，分为3层，同时画面中会出现另一个光圈向它收缩，屏幕上方也会出现倒计时。在攻击发动时按住手柄的右扳机（RT键），在限时内，两个光圈重合的瞬间放开扳机，如果外光圈和黑环重合则会显示GOOD，如果和最里面的灰环重合则会显示PERFECT，两者都能提高少许攻击力，但实话说，到了游戏终盘阶段，这个纯粹是浪费时间的设定，没什么效果，只在游戏前期有少许的功能。



←有效的扳环攻击。

千年の梦 壁系统（GC系统）

这也是战斗系统的核心之一，本作的战斗队列分为前后两排，后排的队员前面有一道强力的防御壁构成。前排一般放HP值高，防御能力强的角色，一般也就是放物理攻击型角色，因为他们的HP值，直接决定了GC的多少。而后排一般都安排魔法型角色，本作里法师流的防御能力不是一般的弱，而且HP的成长巨低，比如库库到达50级了，HP值才刚刚超过1000。游戏中全队的最多参战队员数是5人，可以全部排成一排，当然这样就没有防御壁这一说了。因为全部放前排就不存在防御壁，全部在后排，GC值就相当于0。而有了防御壁以后我方后排队员所受伤害由我方的GC等级决定，当然敌人也是一样的，除非有特技，否则不先击破前排的敌人，能给予后排敌人的伤害十分有限。而GC的等级就相当于是我方后排队员的防御等级，最高共4级。每场战斗开始为前排队员目前综合HP所决定的GC值，在战前为前排队员回复HP就能在战斗开始后拥有最高的GC防御等级。但在战斗中回复HP值，并不会回复GC等级，只能用专门的特技或道具才能回复。



织梦人植松伸夫



把本作的音乐誉为“神曲”绝对毫不过分，感谢“音乐之神”植松伸夫，继“最终幻想10”后，再次为我们编织出这么如梦似幻般的天籁。游戏中曲风多变，不论是在展现游戏中的宏大场面，还是在刻画衬托人物内心情感上，其制作水准都体现出国际大师的风范，配乐环环相扣，与场景配合的恰到好处，给人以心灵的强烈震撼。本作的OST将于12月19日发售，喜欢的朋友记得支持哟！



防御壁的实战

在战斗中每次前排队员受到敌人攻击，就会按照损失HP的数值减掉一部分GC值。GC值损失超过一定数值，就会使GC等级降低。而GC等级越低，我方后排队员所受伤害越大，归0后防御壁将完全消失，一般来说等级降到2以后基本就没有什么效果了。遇到强敌时，可以让前排队员装备上防御时回复HP和GC值的技能，适当地选择防御，而用后排提高魔法的威力，配合咏唱提速的技能，用魔法轰击敌人。部分BOSS拥有强制固定我方队形的特技，或者强制改变我方的队形。在一些超强BOSS面前，防御壁甚至就等于形同虚设，本系统主要还是在平常的赶路和练级杂兵战中能发挥出较大的效果。



装备和道具

除了上述的要素，装备和道具在本作的使用，也有着举足轻重的地位。例如王家装备中的初代ウーラ王的神剑——**エイジオブキング**，攻击力高达420，绝对的神兵，这把武器比凯姆用传说中的金属奥利哈刚锻造的神剑——**デュランダル**还要高出100多，学会“王家装备”技能后，凯姆使用此剑立刻能将实力提升好几个档次。道具的使用效果通常都是固定的，但有可以提升道具效果的特技，再配合一回合可以使用两次道具的技能，这样一来我方的任何战斗都会变得比较轻松，众所周知，使用道具比其他任何行动都快，其次是普通攻击，最慢的是特技和魔法的使用。





文章战斗部分斗部部分提示

人物介绍

本作角色的基本战斗能力，不死者要远强于普通人。普通人几乎只是不死者的技能提供来源，不论是前排还是后排，都是不死者的天下。下文中人物的8项能力成长值评价从高到低依此为：A→B→C→D→E→F→G→H。

凯姆

HP	A
Strength	A
Vitality	B
Agility	D
MP	E
Magic Power	E
Magic Resistance	A
Magic Speed	D

作为作品的主人公，绝对的战斗主力，也是我方的最强战士。拥有队伍里最高的HP值、攻击力和防御力，仅凭这三项数值就可以确定他是前排不可或缺的关键人物，而且他还有最高的魔防，这在同类游戏中是非常少见的。不管是物理伤害还是魔法攻击都能扛住，无论是杂兵战还是BOSS战均得心应手，超一流的战士素质。技能装备方面，2连击、3连击、反击、二次使用道具、王家装备、全异常状态无效、全属性伤害吸收是必备。

米恩

HP	G
Strength	G
Vitality	G
Agility	G
MP	A
Magic Power	B
Magic Resistance	E
Magic Speed	A

本作的最强魔法型角色之一，后排战斗的绝对主力，虽然HP值、攻防能力都很不理想，但壁系统可以在通常的战斗中弥补这些缺陷。MP值和魔攻和魔法咏唱速度都是超一流的，但魔防居然偏低，这种不同于同类游戏的设计，应该完全是出于有壁系统作为屏障来考虑的。技能一定要装连续魔法、二次使用道具、咏唱短缩Ⅱ、LV8白黑魔法、LV8咒术、王家装备、全异常状态无效、全属性伤害吸收，推荐装备LV4合成魔法、精神安定Ⅱ。

杨森

HP	F
Strength	F
Vitality	F
Agility	F
MP	B
Magic Power	B
Magic Resistance	E
Magic Speed	B

杨森是我方除了四个不死者之外，综合战斗能力最高的一个。也是黑魔法的提供源之一，最强技能是连续魔法和能装备两个指环。但因为无法学会咏唱加速，在后期发动高级黑魔法时，咏唱等待时间太长，被敌人攻击后还会停滞，对前排构成的壁系统要求高。

库库

HP	H
Strength	H
Vitality	H
Agility	F
MP	B
Magic Power	B
Magic Resistance	F
Magic Speed	B

天真烂漫的小女生是主要负责回复的角色，白魔法得意，但根本不会使用任何攻击性的魔法，想使用攻击魔法必须装备相应的指环，基础能力特别弱，但魔法攻击力和咏唱速度还是值得信赖的。因为黑白魔法都能通过指环习得，她最值得学的技能就是咏唱短缩2。

马克

HP	E
Strength	C
Vitality	D
Agility	B
MP	C
Magic Power	C
Magic Resistance	D
Magic Speed	C

马克这个人物本身比较中庸，各方面的能力都不出色，但他却是我军的主要战斗技能来源。他的技能可谓相当霸道，特别是2连击和3连击，这是凯姆制霸天下的王道技能。另外咒术在辅助方面的实用价值特别高，他还会反击和魔法反击，是凯姆和塞丝非常需要的技

塞丝

HP	C
Strength	C
Vitality	C
Agility	A
MP	D
Magic Power	D
Magic Resistance	B
Magic Speed	C

作为作品的女主角，也是战斗主力，物理攻击能力仅次于凯姆。虽然没有凯姆那么变态的P值、攻防能力成长，但比其他人也算是凤毛麟角了。而且她拥有所有人中，最快的攻击速度。普通攻击绝对是她第一个出手，攻防和两防能力都是平衡的，也是前排队员的绝对人选。因为和凯姆类型基本相同，所以技能装备方面也和凯姆差不多，2连击、3连击、反击、二次使用道具、王家装备、全异常状态无效、全属性伤害吸收是必备。

莎拉

HP	G
Strength	G
Vitality	G
Agility	G
MP	A
Magic Power	A
Magic Resistance	E
Magic Speed	A

游戏中的最强魔导师，除了魔法攻击力比米恩更高以外，其他能力的成长均与米恩持平，也是后排必上的魔法主攻手。和米恩共同承担着究极魔法的轰炸任务。技能搭配可以和米恩完全一样，她们俩可以说，除了外貌不同，在战斗中几乎没什么区别。连续魔法、二次使用道具、咏唱短缩Ⅱ、LV8白黑魔法、LV8咒术、王家装备、全异常状态无效、全属性伤害吸收，这些是必装备的。精神安定Ⅱ、LV4合成魔法可以选装。

托尔塔

HP	D
Strength	E
Vitality	E
Agility	D
MP	E
Magic Power	F
Magic Resistance	C
Magic Speed	E

王子的综合战斗能力还是可以的，拥有各种华丽的剑技，技能中最值得推荐的是王家装备、绝对防御和**アルテマヒット**。王家装备无疑是游戏中最强的装备，有了这技能就能让所有不死者都能使用这套王子的专用装备，**アルテマヒット**则是游戏中威力最强的必杀技。

塞特

HP	D
Strength	D
Vitality	C
Agility	C
MP	D
Magic Power	E
Magic Resistance	D
Magic Speed	D

塞特的综合战斗能力在普通人中还算比较高，他的武器类型也非常不错，最强武器"魔导铳**アネーラ**"威力高达392，是仅次于神剑**エイジオブキング**的武器。他的技能主要是练级刷宝专用，获得经验值、金钱、道具和SP值上升，另外能装备三个指环的技能也很实用。

技能槽上限的提升

技能槽的数量直接影响着不死者的实力，除了在世界各地寻找提升技能槽上限的道具以外，就是学习用指环上附带的提升技能槽上限的技能了。技能槽上限+3的指环，觉醒之腕轮在カント的街的宝箱里。技能槽上限+5的指环，解放之腕轮在ウーラ大壁门和门口的士兵对话，他会请你送信到王城大前门给他的父亲，去大前门找到他父亲就会得到。技能槽上限+10的指环，千年之记忆在ヌマラ废墟击败圣兽即可。

失落的奥德赛 主要角色命运

4个已活千年，不老不死的不死族人通过命运的交织点一同踏上追寻记忆的旅途，爱、友情、亲情这些在生活中最普通的感情，在作品中得到升华和诠释。这一切的努力和付出，只为坚持的信念和梦。这一切都已不再遥远，就在眼前……



凯姆■超越千年的传说，弑神的佣兵，无尽的杀戮只为了记忆封印解开的那天。爱人、朋友，是他坚持不懈的理由，梦终有实现的那天。



塞丝■传说中的海盗王，同样为追寻回记忆的信仰而活着，每天生活在刀光剑影之中。在刚与儿子重逢不久之际，又为保护大家而消逝了。



米恩■与世无争的女王，和平的倡导者，千年来建立了海洋自由王国"努玛拉，因为国家和人民被卷入战争旋涡，她毅然拿起了武器。



莎拉■绚烂华丽的究极魔导师，凯姆一直寻找的爱人，因为女儿的遭遇而深深自责，经过凯姆和朋友们的努力，最终找回了自己的幸福。



杨森■放荡不羁的流浪者，一开始本是受刚伽拉之命控制凯姆，但在追寻真理的道路上有所觉悟，最终倒戈，和朋友们站在了一起。



托尔塔■乌拉魔导共和国的王子，是唯一的继承人，只有他能使用传说中的王家装备，为了夺回自己的王位而和凯姆一同并肩战斗着。



塞特■年逾花甲的他，是塞丝其中的一个儿子，和妈妈久别重逢的喜悦溢于言表，精通各种机械设备，也是一名出色的海盗。



库库■凯姆的孙女，在母亲临终之际，和弟弟马克一同被托付给凯姆照顾，在漫长的旅途中，给予凯姆和莎拉很多心灵上的慰藉。



马克■凯姆的孙子，库库的亲弟弟，母亲去世前将他和库库一同托付给凯姆照顾，是个性格内向但又不失主见的孩子，精通咒术。



开启追寻千年之梦的旅程
流程攻略

本作是坂口博信离开SE后的大作第2弹，请来了3巨头井上雄彦、重松清和植松伸夫共同炮制这款年末日式RPG巨作，本次的人设和世界观都是成人向的作品，受众面比蓝龙广，加上强力宣传，看来势必要把本作打造成一个系列。

1

我——凯姆，是这部史诗的主角。我是一名佣兵，拥有不老不死之躯，永恒的生命。在我千年的人生中，历经过无数次的恋爱、成家、生离与死别，也承受着常人所无法体会的悲哀，我的心早就泯灭在人类无尽的欲望和背叛之中……开启梦的轮回……千年之梦，真实，凄美……

2

一个天昏地暗的战场，一个深渊炼狱般的修罗场，进行着一场电光火石般的撕杀，我双眼模糊得看不清周围的同伴了……血肉横飞，一剑挥去，掉落的不知道是谁的首级；听不清了……轰鸣声、撕杀声，惨绝人寰的哀鸣。我一味的挥剑，一心只想把眼前的一切都化为尘埃。渐渐的，我眼前清晰起来，人渐渐少了，我难道就快脱离这了吗？不……眼前的光明正在被吞噬，黑暗面正在扩大，瞬间一辆战车出现，看来我必须除去它才能通过……（重点1）

顷刻之间，我已卸下了它的两只机械臂，它开始摇摆、颤抖，露出了核心弱点部分，我冷笑着，踏步上前，一剑植入了它的“心脏”，它崩塌了，是那么的无还手之力。突然间，天崩地裂，无数的溶岩汹涌而来，淹没了敌人，淹没了同伴，也淹没了我……

3

一阵震痛，我渐渐有了意识，之前的那场战斗依然历历在目，但又仿佛隔若千年。用力爬起来，拖着我的剑，茫然地向前走，四周都是废墟，还有敌人，一路撕杀到达山道口。（心得1）前面又出现两个士兵，定神一看原来是自己人。与他们交谈一番以后，他们告诉我这是**ウォール**高原，如果需要的话，可以与他们一同乘坐装甲救护车离开。拿完宝箱后上车即可，在车上我见到女海盗塞丝，在与她一番交谈后，观看着沿途的光景，来到了**ウーラ**大壁门的轻轨车站。（心得2）→乘坐上轻轨后，一段漫长的GC的动画，这也是游戏正式地拉开序幕。

4

一段剧情后，经过车站、中央广场来到**ウーラの**街，（心得3）→来到会议厅，又是一段剧情。→先来到宿屋，入梦后发生千年之梦的剧情。→醒来后我将宿屋的宝物搜刮一番，然后和宿屋主人交谈，出门后发现有人跟踪我，我找到一个转角处闪身躲了进去，看见黑影渐渐逼近，我飞身上去，一把掐住他的喉咙，看见是一个法师。他向我解释到只是一点好奇，没有恶意，我半信半疑地将他放了，他叫杨森。→顺路去酒吧转转，拿完宝物后，去吧台和一个兵士交谈，会发生千年之梦的剧情。→这时在宿屋门口向北走，来到**ガンガラ**の屋敷。→在门口和门卫交谈后，正欲进去，突然从里面出来一个身穿黄金铠甲贵公子，我们相互打量了一番，擦肩而过。→进入后搜罗宝物后径直乘电梯来到二楼，发生剧情后便可离去。→出门后又遇见塞丝，回到宿屋后，一番准备，来到轻轨站。→上二楼往左边的站台乘坐轻轨回到**ウーラ**大壁门。这时和塞丝看见杨森正在花天酒地，一段剧情后，三人决定同行，正欲离开时道具店的老板乘车回来了，正好在他这购买一点道具，然后正式踏上旅途。



5

来到**イプシロン**山脉，沿路搜罗宝物后来到半山腰的小屋。→二楼调查烛台可得道具。住宿后，下楼从北门出去。→来到**イプシロン**山脉北道，路上大雨倾盆，需看着地图前进，半路再次发生剧情。王子托尔塔进食时险些被暗杀，好在被及时相救。→突然阳光明媚起来，看来要接近山顶了，我深深地松了一口气。接近山顶时，要先做好战斗准备。→我和塞丝正在感叹山顶的风光真不错，突然背后一股凉气来袭，紧接着是风卷残云般的紧迫感，一只飞龙出现在我们面前，战吧。（重点2）→击破BOSS后，来到南侧山的斜面，有记录点，再沿路下山。→来到**トロッコの**坑道，连续通过木梯下到山脚，出来后来到大地图。



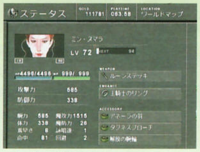
6

进入**グランド スタッフ**东南基地，开始搜罗宝物。（心得4）→然后从下方出口来到**バウスの**海，进入依然是先搜罗宝物，几个场景后会出现一个雷塔阵，无须硬闯，只要绕开即可。经过一段很长的阶梯来到记录点，存档，进入到下一个场景，BOSS战。（重点3）→BOSS战后，赶紧去回复点回复一下，地图左边有一个宝箱。→紧接着**ヌマラ**王国的将军带兵包围了这里，我和塞丝、杨森只好采取强行突破。一场杂兵后，发现敌人如潮水般地向我们涌来，这时我发现能量塔的魔力已经开始泄漏，于是让杨森一不做二不休，点爆了能量管，大爆炸后，我们都晕了。



7

醒来后，发现我们都被关在笼子里，剧情后我们被带上了飞空艇**ホワイトボア**，并被关进牢房里。→我和塞丝、杨森商量如何脱狱，杨森用魔法攻击狱卒，没想到他并没有晕，反而爬了起来，我们正准备和他徒手搏斗时，却发现他失忆了。一番花言巧语，骗他打开了牢门，于是我们开始了脱狱行动，并且先得去拿回我们的武器。（重点4）→成功脱狱并拿回武器，发现我们已经身处一个豪华的庭院内，放荡不羁的杨森居然推开大门进去了，我们在外面给他放哨。里面居然是**ヌマラ**王国的女王米恩在弹竖琴，杨森和她一番风趣的交谈后，用魔法将她催眠了，正欲离开却带倒竖琴，惊动了守卫，我们只好束手就擒。杨森却抱着女王从隐藏道路离开。→一番周折后，杨森走投无路，也被擒了，但女王却给了我们一个解释的机会，并把我们带回了她的王国——海洋独立国家**ヌマラ**。→来到**ヌマラ**首先进行宝物搜罗，然后做一些分支剧情。（心得5）



↑智慧与美丽的女王米恩。

重点1

★BOSS战，双臂重装战车。这是游戏的第一场战斗，是一场教学战，只能使用主角凯姆一个人。因为可以无限复活，所以不必使用回复道具，先借机熟悉一下各项战斗指令。本战的重点是要交叉轮换攻击BOSS的左右两只机械臂。如果攻击其中一只，只能造成1点的创伤值，那么就请攻击另一只，成功给予创伤后，游戏系统会提示BOSS防御系统交换，这时攻击另一只即可。如此反复几轮就能击破它。

心得1

★本作的道具特别多，几乎每个场景都有不少，玩家应该进行地毯式搜索，多多收集这些道具。在有道具之处，系统会提示按“A键”。一般罐子、墙纸、柜子、宝箱、树木、闪光处，等等地方都藏有道具。有一类道具被称为“贵重品”，是不能使用的，但可以用它和游戏中的NPC交换到非常不错的装备和稀有道具。还有合成指环的素材也需要这样来一点点地收集。

★在获得第一个指环，装备上以后，战斗中会出现提示。在输入战斗指令后，会有一个大环和一个小环，这时按住手柄的“RT键”，在两环就要重合的时候放开，如果完全重合则会出现“PERFECT”，分别重合则会出现“GOOD”，两种情况都是提升伤害输出。

心得2

★在车站一楼有个车站职员，说有个大兵在坐电梯时把帽子从缝隙里掉下去了，请他帮忙找，但在下面找了半天也没找到。这时你只要撞击在一层电梯右边的铁架帽子就会掉出来，把它给职员后会得到一个解毒的饰品。

★在电梯的控制器旁找管理员，根据提示来调整电梯的位置，将三部电梯连接成功后，再乘坐电梯到达最上面打开宝箱能获得白银之小手，效果是在防御的同时能恢复HP。

心得3

★下轻轨后，来到中央广场，在长椅南边找到一枚戒指。然后在车站左边的柜台找一个职员，把戒指给他会得到一个万能药。

重点2

★BOSS战，飞龙。游戏的第一场正式的BOSS战，也是第一场考验玩家的战斗。BOSS的攻击力相当高，但只会攻击一个人，要装备上防御同时能回复GC槽的指环，因为一旦GC槽耗完，BOSS就会拼命攻击后排的杨森，他是我方战斗的保证，回复和魔法攻击全部需要靠他，BOSS的弱点正是炎。只要注意回复，用炎魔法数次攻击即可取胜。BOSS身上有道具スロットナッツ，它能增加不死者的特技槽上限，一定要偷到。

心得4

★在基地东边能有罐子里装着一只兔子，用木之实可以和它交换道具和装备。20

8

收集完宝物后来到**ヌマラ**海港，往左走，会发生剧情，见到了库库和马克姐弟俩，紧接着会进行战斗，杂兵战，推荐凯姆和塞丝先采取防御回复体力，杨森用魔法优先击破两名骑兵，他们的突击很厉害。→战斗结束后来到库库和马克家，他们的妈妈病危，一段剧情后，凯姆得知他们的妈妈莉露姆居然是自己的女儿，原来马克和库库就是自己的亲孙子和亲孙女，短暂的团聚后，莉露姆离开了我们。画面转到王子托尔塔这边。→控制托尔塔来到地图上方，剧情后发生战斗，一个特技就能全灭敌人，而后议长出现，向托尔塔发动攻击，不得已托尔塔杀了他，剧情后画面切换回到我这。我们给莉露姆举行葬礼，需要10朵白花和10个松明，我和库库分别在屋子找齐道具后，葬礼开始。（重点5）→剧情后发现马克不见了，库库说前往红**の**森寻找。



9

从大地图上来到红**の**森，经过第一个区域，撞开拦路的树木，来到一个破弃的祠堂。↓乘移动平台向下，然后往西走来到下层。注意！这的道路上有机关，一旦踩到机关，就要按住X键快跑，躲到道路旁的突出地带。来到大门口后发现门打不开，这时去推中央楼梯下部的那根柱子，然后再踩下机关，就能用石头撞开大门，进去后库库被抓，BOSS战。（重点6）→Disk 1结束。

10

Disk 2开始，乘升降平台一路出来回到**ヌマラ**王国，（心得6）在广场上看见大屏幕上，**ウ十ラ**对**ヌマラ**宣战，我和大家也都被**ヌマラ**国民视为间谍，全城开始戒严，我们去找女王解释，但不得入内。→只好另想办法，从小路硬闯王宫，王宫里有很多守卫。王宫一共有3层，每层都有升降平台，按每层右、中、左的顺序搭乘，即可见到女王，沿路有非常多的道具可拿，遇到守卫按住X键冲过去就行。→和女王解释清楚后，从王宫的小路出来，来到广场，BOSS战。（重点7）

11

ヌマラ王城被炸毁，来到**ヌマラ**海港，进入大门后往后走，从侧面的小门进入，发现了潜水艇鹦鹉螺号。→乘船出来，用左摇杆就可以直接操作，能靠岸的地方有提示，也可以直接选择要到达的地点，十分方便。向大地图右边有光标的地方开去即可。→来到**ゴッツア**国，**トスカ**村，进村以后可以获得寻宝器，在村子左边的平台上能获得黑水晶套装。→搜罗完宝物后，先去旅馆住宿，第二天即可从村子北边的出口出发去寻找传说中的大魔导师，也就是凯姆的爱人，莎拉。

12

来到老魔导师之馆。这里面非常阴森，在中庭的宝箱里首先要拿到弓的纹章，然后进去后走左边的玄关，调查书架后剧情。→向上打中间的门，战斗后会得到一个大宝玉，→装到镜子上就能进入镜中世界，这个镜中世界和馆中的地形是完全相对称的，出来后先将石像移动到最右边，然后往上走，穿过另一面镜子，径直往下走，然后出左边的门，上楼梯→调查钟，选“壶”。进左边的房间得到麦的纹章。→再从右边进门，穿过右边的镜子回到老魔导师之馆。再左走穿过有记录点大厅，回到左边的玄关就能打开先打不开的宝箱得到天球的纹章。→穿过大厅来到中庭，将三个纹章按左弓、右麦、下天球的位置放好纹章。→开门后进去，调查石碑，然后按从左到右的顺序进四个门，并且踩下里面发亮的机关。顺序是左2、右2、右1和左1，成功后石碑会碎掉，BOSS战。（重点8）→救下莎拉后，她依然暴走，这时两个孙子前去唱歌让她恢复了正常并加入了队伍。

13

莎拉的加入使得我们实力大增，一同来到暗黑洞窟，她解开了大门的魔法封印。→一路来到沼泽地带，调查石碑能用萤火虫照明，有时限的。→上坡以后，靠右边的路，注意要进行持续照明，地上有洞，踏上了会直接落到沼泽里。→到达记录点后，进入左边的分岔口，一不小心撞倒了能量桶，惊动了怪物们。→这些怪物的皮特别厚，而且速度很快，一路躲避来到大门旁，调查门右边的开关，但现在还打不开，一只红色的怪物首领出动了，去找它，BOSS战。（重点9）

14

穿过暗黑洞窟来到**サマンの**街，收罗完宝物后再去整理一下装备。→然后去商店旁边的商人家，发生宝物被盗的剧情，→去宿屋和一楼右边的人对话，找到船长。→从地图左边来到港口，选择坐船出发。→半路上兴风作浪遇见海怪，打法很简单，清理完第一批杂兵后，它的首领会不停的召唤新的杂兵，而自己却躲到海里去，等它的部下被清理完的时候就会跳出来，只要算好提前量，在清理完杂兵后，我方还有人没攻击，当它出来的时候就能直接攻击它，反复几次它就会撤退。



15

Disk 3开始，（心得8）来到冰原**アイスキャニオン**，一开始从地图左边比较隐蔽的道路上山，这里有一种敌人会专门盗窃我们的道具，在地图右边的一个洞口可以找到它们的王，将其打败就能拿回全部失窃的道具。第二个场景就要注意，有风口的地方需要在风停的时候，按住X键冲过去，有一处需要用大雪球堵住一个大风口才能过。注意，这个场景有箱演奏**の**乐谱5，需要来到地图的最东边尽头，从隐藏道路进入。来到出口，BOSS战。（重点10）→穿过**アイスキャニオン**来到**カント**族**の**街，这里的宝箱里有觉醒之腕轮，能给不死者加3个技能槽上限。



16

来到**ゴッツアの**都，先赶紧搜集宝物和整理装备，推荐为库库和马克各装备一个能使用5级白黑魔法的指环。→来到地图上方，发生剧情，凯姆和莎拉去追踪一个老者，而塞丝、杨森和米恩则去王宫见**ゴッツア**王，留下库库和马克观光，他们似乎对魔导列车特别感兴趣。→塞丝一行来到王宫，米恩向卫兵出示了**ヌマラ**女王的身份证明后，得以见到**ゴッツア**王，这里需要限时内连续解除魔法墙。→剧情，发现王国是替代者。→画面切换到凯姆和莎拉，追踪老者来到地下废墟，从正门进坐电梯到7楼，剧情，发现他才是真正的国王。→画面切换到库库和马克，他们溜进了魔导列车站，先去最左边的站台，和老妇人对话，而后转到最右边的站台，上列车，剧情，列车启动。→画面切换到塞丝一行，去车站遇见凯姆和莎拉，上中间的站台，进入列车遇见真正的国王，而凯姆和莎拉去寻找库库和马克。



个木之实可以换得一把凯姆的武器“アダマンヂス”和一个指环“アダマンリング”。而在地图西边引开守卫可以从楼梯下去进入建设仓库，购买武器和合成素材。

重点3

★BOSS战，电蛇。这只BOSS的攻击手段很单调，就是左上方能量槽蓄满后会给对方施展全体攻击的强力魔法。而它的能量源则是吸收它无限召唤的杂兵。它吸满能量后攻击力超高且带麻痹效果，所以战前要将防麻痹的指环技能让凯姆和塞丝学会并装备上，然后指环给杨森装备。我方的主要战术是要抓住时间差，将已经蓄了能量的杂兵尽快清理掉，多用杨森的全体攻击魔法，凯姆和塞丝如果事先装备了防御时回复GC和HP的技能就可以边打边防御。杂兵数量减少，BOSS就会召唤新杂兵而不会进行攻击，这时用水魔法轰杀它即可。这BOSS要打两次，当它完全露出本体后，打法基本和前一次相同。

重点4

★脱狱指南。请按照我的步骤进行，难点就是两个，躲避机器守卫和过红色警报区。一开始按住X键，趁第一个机器守卫转身时，快速冲过即可。第二个需要用冲刺把那个铁盒子撞到最远处，吸引开机器守卫的注意，然后冲过去。第三个机器守卫是在趁它进去另一个房间的时候，看准时机按开关把它关到里面。一路来到红色警报区，所有这种地方全部要按住B键慢行通过。经过几个楼梯的上下，来到门左边的区域，去按下上方墙壁的红色机关，然后再按大门旁边的红色机关，就会开门。进去后乘电梯下去就能拿回武器。

心得5

★在ヌマラ皇宫门口的左边，有个小女孩说他的狗不见了，由广场右边的小路来到ヌマラ・メインストリート，在对面的一个巷子里就可以找到狗。调查后狗会自己回到女孩那，再去找小女孩会得到3个合成素材。

★去ヌマラ・メインストリート道具店旁边的商店。进去后服务生不让一般人入内，然后出去来到对面街里的一个屋子，和里面的人对话可以获得口令。然后回去说出口令，就能进入了。里边可以买到武器和素材。

★在广场东边路口，有个猫女，与它交谈后，它提问时回答“eに”，然后同意和它作游戏，追上它就行，无难度。成功后可以获得加一个技能槽上限的道具。然后来到ヌマラ・メインストリート，再次见到猫女，继续和它作游戏，这次是玩捉迷藏。这时去道具屋的后门，进去后找到猫女，它这次给你一个增加MP值上限的指环。

★接着从道具屋的后门出去，在河边和那个男人对话，他说他正在等人，但他等的人等错地方了，问我有没有看见，告诉他女人的位置后，他帮我把对岸的红宝箱运了过来，是一个3级的光系白魔法。再去入口处找到他们，这时那个女

17

剧情后，魔导列车上三场连续的战斗，前两场都可以用莎拉的魔法轻易解决，最后一个BOSS会发动物理攻击无效的技能，凯姆帮莎拉回复，直接用魔法轰杀。→剧情，切换控制刚伽拉去演说台，剧情后，国王的列车被袭击，王子托尔塔和塞丝被瞬移到**ウーラ**，米恩和杨森用魔法自卫，**ゴッツア**王被冰封。→切换回凯姆，一路战斗和推箱子来到列车头，开门密码是9240，发现被困的库库和马克，一场战斗后，凯姆和莎拉为了救孙子，随列车坠落而失踪。→切换到塞丝和托尔塔。→从小路登梯子一直来到宿屋，而后从宿屋后门出来进入下水道。沿路上开机关来到**ウーラ**的大前门，这时候**ゴッツア**国的军队对**ウーラ**国发动了反攻，塞丝在乱军之中找到了自己失散的儿子塞特。



18

剧情，正在**ウーラ**军节节败退之际，刚伽拉召唤出魔兽。两边战斗使得**ウーラ**国千疮百孔，**ゴッツア**国毁灭怠尽。→画面切换到库库和马克，一直前行即可。→画面切换到**ゴッツア**国废墟，控制米恩和杨森，往东边出来，一直来到被列车上。→切换到库库和马克，继续前行，→切换回米恩和杨森，找到库库和马克，BOSS战。（重点11）

19

剧情后，画面切换回塞丝一行，依然是在下水道里开机关前进，在记录点前方，需要升起水闸后，从右下的梯子绕圈回到记录点，然后从水门附近的梯子下去。→来到塔群，转动吊桥后，仍然是反复开机关，从上层来到地图最上的出口，进入后BOSS战。（重点12）→将魔兽消灭后，拿到新的潜水艇，这里需要进行一个脱出的小游戏，根据屏幕右下的按键提示来按手柄上对应的键位，注意到最后阶段需要连按。

20

剧情后，画面切换到米恩一行，来到难民**キャンプ**，整理好装备后，前行来到魔导列车落下地点。→进入灼热洞，里面的喷泉会吹飞我们，等它停下的时候按住X键冲过去，然后在毒之奥需要用推一块大石头堵上毒气口，一路来到记录点，剧情，发现凯姆和莎拉被冰封住了，BOSS战。（重点13）→胜利后，剧情全部的9个人会合，Disk 3结束。

21

Disk 4开始，驾驶潜水艇到古**の**大废墟，地图上闪白点的地方即是。这里凯姆和塞丝都装备好必定逃跑的技能。这里全部是传送机关，有些机关需要推下去才能用。→破解几个机关后，需要分成两队进行解谜。没什么难点，只是在第二次分队后，有很多机关需要把石柱拖到传送平台上。→解除两个皇家纹章后，来到太阳**の**王座，发生剧情后BOSS战。（重点14）→剧情后获得古代魔石，装到潜水艇上后，就能超越激流了。→去**ヌマラ**右边的海域，剧情后BOSS战。（重点15）

22

终于回到了久别的**ヌマラ**王都，进王宫后，剧情。→半夜将军带兵炮轰王宫，BOSS战。（重点16）→剧情后，去**ヌマラの**港，拿到破冰船**グランドスタッフ**。（提示：这里如果不急着通关，请参见本文后部分击破全部隐藏BOSS的极限研究。先驾驶**グランドスタッフ**去拿齐最强装备和击破所有隐藏BOSS，因为通关后，就会从头开始，而不能继续游戏，除了人物等级50以外，不继承任何东西）。→驾驶破冰船来到地图左上，有一个大光圈围着的地方，突入**グランドスタッフ**。→这个迷宫基本就是反复关闭蒸气机，而从管上快速通过。有些喷气的地方不能关闭的时候，可以通过楼梯上下而绕道而行。→乘电梯来到塔的核心部分，刚伽拉手下的6个法师拦住了去路，BOSS战。（重点17）

23

驾驶潜水艇追击脱离的**グランドスタッフ**上层来到地图中央，突入。在第一层开动机关后，来到中央的大型升降平台。通过不停的左右旋转而不断上升。→升到最高处往左边出来，通过楼梯和电梯来到控制室。→从记录点旁边的楼梯下去，来到魔道**ユニット**。→调查中央处的控制台，这里需要派两组人和塞特一起击败两个小BOSS，一组两个人，非常简单。→返回控制室，这有个魔兽，按现在的实力轻松搞定后，进去后看见刚伽拉，他施魔法控制了杨森，我方只需不断防御几回合就会有剧情。剧情后，**グランドスタッフ**上层毁灭，我们必须8分钟内脱出。→系统提示是否记录，存档后径直向前就是最终BOSS战，需要去探宝的玩家可以先去探宝。→进入后最终BOSS战。（重点18）→结局大家自己欣赏，不做剧透了。



人也把对岸的宝箱给我送了过来。

★来到ヌマラ大运河桥最左边的小市场，有三个小孩请我找他们藏起来的玩具。模型在桥的下面，娃娃在市场北边的街左边，气球就在他们所站位置对面的棚子旁。全部找到后能得到一个预防青蛙状态的指环。

重点5

★这里需要控制马克来给5个送葬人点燃火把，只要注意看送葬人火把所持的方向，然后按住对应的键，用左摇杆微调方向即可，每人都需要连续点燃4次，顺序略有不同。方向对应分别是：左—X，右—B，上—Y，下—A。

重点6

★BOSS战，幽灵。这个BOSS对付的时候有点麻烦，推荐打法。一开始凯姆和塞丝集中攻击A、B、D任意一个触手，而杨森则集中用魔法攻击C触手，一定要在库库的体力被吸取完之前将她救回来，同时还要注意回复GC值，否则BOSS会无耻的



用暗之吐息连续轰炸我方的法师。救回库库后，幽灵又会用马克作为挡箭牌，这时只有用睡眠魔法先将马克催眠，然后才能攻击到BOSS正体，依然是用魔法攻击才有效，千万不能让马克的体力归0。注意回复的话，数回合后就能迎来胜利。

重点7

★BOSS战，装甲炮车。BOSS一共分为4部分，两侧的能力盒、主加农炮和主车部分，推荐先集中火力把主加农炮破坏掉，因为它只有炮击一个手段能攻击我们全体，要注意



两侧的能力盒如果蓄满能力，BOSS的攻击力会大幅上升，这时要集中防御和回复。破坏掉主加农炮后，再破坏掉两侧的能力盒，它们会不停地吸取我们的MP，破坏掉所有装备部分，就只剩主车了，它只会撞击，然后是单体，胜利只是时间问题。

心得6

★Disk 2开始，在红の森打完BOSS后，从升降平台出来，就能启动先前不能使用的机关。去地图左边中部乘平台能到达一个隐藏地方，撞掉里面的塔，能获得魔战士套装，在这时来说是超强的装备，一定要拿。

重点8

★BOSS战，莎拉。这场战斗比较有意思，

千年の梦　全部普通人技能列表

杨森	
Lv	技能
1	ぬすむ
1	レベル1白魔法
1	レベル1黒魔法
10	レベル2黒魔法
13	特性みやぶる
16	レベル2白魔法
19	レベル3黒魔法
22	吸い取り移动
25	レベル4黒魔法
28	レベル5黒魔法
31	2アクセサリ
34	レベル6黒魔法
37	ブラックスタッフ
40	ドレインシャワ
43	レベル7黒魔法
48	レベル8黒魔法
54	连续魔法

托尔塔	
Lv	技能
初期	こもりうた
初期	斩り崩し
初期	パワーガード
初期	MPガード
初期	パワーヒット
初期	武器ガード
初期	勋章授与
初期	执念
初期	カウンターガード
28	メンバーヒット
31	ブレイクヒット
34	ほどこす
37	吸い取りガード
40	王家装备
43	绝对防御
48	全体ヒット
54	たくさんほどこす

库库	
Lv	技能
初期	レベル1白魔法
初期	咏唱补助
初期	天使の心
初期	レベル2白魔法
初期	集中
初期	いのり
19	レベル3白魔法
22	精神安定Ⅰ
25	レベル4白魔法
28	レベル5白魔法
31	咏唱短缩Ⅰ
34	レベル6白魔法
37	ホワイトスタッフ
40	MPコンバータ
43	レベル7白魔法
48	咏唱短缩Ⅱ
49	レベル8白魔法
54	精神安定Ⅱ

马克	
Lv	技能
初期	パワーヒット
初期	レベル1咒术
初期	2コンボ
初期	レベル2咒术
初期	ウォール
初期	カウンタ
19	レベル3咒术
22	挑发
25	レベル4咒术
28	レベル5咒术
31	魔法カウンタ
34	レベル6咒术
37	ウォーラ
40	ふんばり
43	レベル7咒术
46	3コンボ
49	レベル8咒术
52	ウォーラス

塞特	
Lv	技能
初期	とんずら
初期	ぬすむ
初期	挑发
初期	やりくり上手
初期	オートシールド
初期	反击封じ
初期	ゴールド2倍
初期	オートバリア
初期	SP2倍
初期	アイテム2倍
37	みやぶりの极意
40	特殊アクセサリ
44	经验值2倍
48	3アクセサリ
54	たまにCG无视

我方不用回复，只要全力攻击四个魔法元素即可。注意要在莎拉的体力被消耗完之前将其全部消灭，应该用相克的魔法攻击它们。比如对炎就用水魔法，每回合魔法元素的属性会改变，要注意，以免用和其相同的属性攻击，为其回复体力。

重点9

★BOSS战，穿山怪首领。它会不停地召唤出杂兵，只用把第一批消灭干净，其



他的不必理会，被它加了状态的杂兵要优先清理。它们的弱点是风，直接用对应属性的魔法轰杀即可。当杀完第一批杂兵就能打破敌人的防御壁了，集中火力用风魔法就能胜利。

心得7

★在中层里有一处被电栏栏着的宝箱里有白莲华的武器装备，这种套装装备虽然武器只是在攻击力上略有优势，但其所带的指环却都是极品装备，一定要尽量获得。

★在BOSS战后脱出的最后，快到入口处有一个地方需要跳过去，然后能拿到两个宝箱，其中最后一个是レッドスネ十ク套装装备。而后Disk 3回到サマンの街，去商人家，拿到“隐し帐薄”，调查清楚宝物案后，能得到ソリッドスパルタン套装装备。

心得8

★注意，因为最开始时的冰原アイスキャニオン是我方在本章Disk内唯一的一次全员组队，以后一直到本章Disk结束都会分队进行战斗，如果等级不足，或者技能没练好，请在アイスキャニオン将全员等级提升到30级以上。并且所有不死者均要学会必定逃跑这个技能，否则后期遇到棘手的杂兵会死得很惨。

重点10

★BOSS战，远古巨龙。巨龙除了一招甩



尾攻击外，基本无威胁。注意尽快不要用物理攻击，因为如果没有命中的话，会招致它强力的反击，伤害极高。前排只要装备好防御时回复HP和GC的技能就行，后排用魔法直接将其轰杀即可，它身上也有增加不死者的特技槽上限的道具スロットナッツ可以盗窃。

重点11

★BOSS战，冰蜘蛛。蜘蛛基本没什么威胁，有一招风属性的全体攻击魔法杀伤力



比较大，而且HP降到1500以下会使用反射魔法的技能，这时用马克上前二连击即可。

重点12

★BOSS战，魔兽。本战的重点并不是如果给魔兽造成伤害，而是尽快的使用魔法给旁边的吊车充能量，但充到一半的时候，吊车会转动一次，而后继续充。满足条件以后，塞特会射中吊车上面的炸弹，将魔兽消灭。

重点13

★BOSS战，冰魔。本战的BOSS最难之处就在于它会反弹全部魔法，本战从头到尾都只能依靠马克的2连击，其他三个法师给马克加攻击、加速等有利状态，然后不断回复，好在BOSS的HP值不高，挺过几回合就能胜利。

重点14

★BOSS战，古代守护者。法师给凯姆和塞丝加攻击和加速，一定要先攻它的两个守护石，然后才能伤害到他的本体，魔法攻击效果并不是很显著，法师可以主要负责回复，需快速击败它，它会使即死魔法。

重点15

★BOSS战，水魔。它除了攻击我方全体的技能有威胁外，基本不厉害，这时凯姆和塞丝如果学会了马克的3连击就非常轻松了，没有的话，两连击也够用。让莎拉和米恩学会库库的2级咏唱加速后，能在第一时间给他们附加上攻击翻倍的状态，然后连续生砍即可。战胜第一只后，海面又会出现4只水魔。要在它们到达ヌマラ之前全部消灭，否则GAME OVER。先去地图上方，战斗中对它们使用睡眠魔法后，立刻撤退，再赶去收拾掉上面的两只，方法和第一次打它们的时候一样。

重点16

★BOSS战，重炮车。本战一开始一定要消灭中间炮车的重炮，如果我方的不死者都学会了二次使用道具，本战并不难，持续回复即可。旁边两台炮车一开始只会吸魔，摧毁了重炮，它们也会开始进攻，对它们魔法攻击效果不明显，耐心砍即可。

重点17

★BOSS战，6大法师。他们的HP相当少，只有1500，但物理攻击无效，只能用魔法攻击，用高等级的7级魔法可以瞬杀。但战斗远没有这么简单。如果之前击败了极北之地的黑龙拿到了8级黑魔法，就可以一下一个直接瞬杀。或者使用合成魔法也可以随机瞬杀。这6名法师如果不用相应的属性魔法攻击，他们是会必然MISS的，要没有我上述的两种魔法，那么只能从属性来判断，对症下药。虽然这战系统自动屏闭了他们的属性显示，但从名字上可以看出，火属性对红色，水属性对蓝色，风属性对绿色，土属性对黄色。

重点18

★最终BOSS战，本次是BOSS三连战，基本无难度，前提是4个不死者全部要学会二次使用道具的技能。第一战是死



之魔兽，HP有5万多，但基本无难度，它能魔法吸收魔法攻击，所以只能也只需给凯姆和塞丝加了攻击和速度后，3连砍，或者2连砍也行，后排的法师注意回复即可。第二战是刚伽拉的第一形态，类似于剧情的战斗，从现在起和下一战，都只有4名不死者参战。它会连续5轮使出5个不同的强力招式，但都会被我方的5个同伴支援，第6回合就会进入真正的最终BOSS战。本战要看个人的人物等级和装备而言。只要学了二次使用道具，回复药足够的话，都能挺过。笔者在这因为已经全破了所有隐藏BOSS，等级接近70，拥有全套最强装备，简直就是虐待BOSS，连续魔法加连续攻击，3回合内就应该能解决战斗。

千年の梦　黑、白魔法、咒术、合成魔法

合成魔法的基本构成是由三大类基本魔法构成的。就是说，任意的白魔法、黑魔法和咒术两个魔法按一定的规律组合而成。在取得相应的能组合成合成魔法的基础魔法后，就会自动在合成列表中出现。合成魔法的等级和基础魔法是对应的，即取得高级基础魔法后，就能获得高级的合成魔法，而不用单独去寻找。

Lv1	
魔法名（消费MP）	合成元素
ジネーレ（15）	ジエネレ+ヒール
ポイキール（30）	キール+キュアポイ
パラキール（30）	キール+キュアパラ
シルキール（30）	キール+キュアシル
ストキール（30）	キール+キュアスト
ゼフレア（10）	シャドウ+フレア
ゼアクア（10）	シャドウ+アクア
ゼウインド（10）	シャドウ+ウインド
ゼグランド（10）	シャドウ+グランド

Lv2	
魔法名（消费MP）	合成元素
ジネーラ（40）	ジエネラ+ヒーラ
ゼネーレ（30）	ジエネレ+ゼヒール
オルキール（60）	キーラ+キュアオール
ポイキーラ（60）	キーラ+キュアポイ
パラキーラ（60）	キーラ+キュアパラ
シルキーラ（60）	キーラ+キュアシル
ストキーラ（60）	キーラ+キュアスト
ゼキュアポイ（10）	コンデフ+キュアポイ
ゼキュアパラ（20）	コンデフ+キュアパラ
ゼキュアシル（30）	コンデフ+キュアシル
ゼキュアスト（40）	コンデフ+キュアスト
ゼフレアラー（40）	シャドラ+フレアラー
ゼアクアラー（40）	シャドラ+アクアラー
ゼウインダ（40）	シャドラ+ウインダ
ゼグランダ（40）	シャドラ+グランダ

Lv3	
魔法名（消费MP）	合成元素
ジネーラス（75）	ジエネラス+ヒーラス
ゼネーラ（60）	ジエネラ+ゼヒール
オルキーラ（90）	キーラ+キュアール
ポイキーラス（90）	キーラス+キュアポイ
パラキーラス（90）	キーラス+キュアパラ
シルキーラス（90）	キーラス+キュアシル
ストキーラス（90）	キーラス+キュアスト
ゼスリープ（40）	コンブレイク+スリープ
ゼポイゾン（40）	コンブレイク+ポイゾン
ゼパライズ（40）	コンブレイク+パラライズ
ゼシール（40）	コンブレイク+シール
ゼストーン（40）	コンブレイク+ストーン
ゼフレアラス（70）	シャデス+フレアラス
ゼアクアラス（70）	シャデス+アクアラス
ゼウインデス（70）	シャデス+ウインデス
ゼグランデス（70）	シャデス+グランデス

Lv4	
魔法名（消费MP）	合成元素
ゼネーラス（90）	ジエネラス+ゼヒーラス
オルキーラス（120）	キーラス+キュアオール
ゼキュオール（80）	コンデフ+キュアオール
フレダイン（60）	ドッジ+フレマイン
アクダイン（60）	ドッジ+アクマイン
ウインダイン（60）	ドッジ+ウインマイン
グラダイン（60）	ドッジ+グラマイン
デポイゾン（90）	ウイルス+ポイゾン
ゼリターン（150）	ジパーク+リターン
ジエノサイド（200）	ジパーク+レペライン

咒术列表

LV	魔法名（消费MP）			
1	キール（5）	シャドウ（5）	ドッジ（5）	チャイム（5）
2	ジエネレ（10）	パワーダ（10）	マインダ（10）	ギャンブル（10）
3	スピンダ（15）	ノロード（15）	コンデフ（15）	ロスト（15）
4	キーラ（20）	シャドウ（20）	フイアー（20）	ウイルス（20）
5	ジエネラ（25）	パワーデス（40）	マインデス（40）	ハンパ（25）
6	ファスダ（30）	スロウン（30）	コンブレイク（30）	リセット（30）
7	キーラス（35）	シャデス（35）	ウラミド（35）	ランダム（5）
8	ジエネラス（50）	オルパワー（80）	オルマイン（80）	ジパーク（100）

白魔法列表

LV	魔法名（消费MP）			
1	ヒール（5）	キュアポイ（5）	シールド（10）	バリア（10）
2	ゼヒール（10）	キュアパラ（10）	ゼシールド（20）	ゼバリア（20）
3	キュアシル（15）	プール（15）	シャイン（15）	ケロロン（15）
4	ヒーラ（20）	キュアスト（20）	イレース（20）	デスペル（20）
5	ゼヒーラ（40）	キュアオール（40）	シールデス（50）	バリアス（50）
6	リライブ（30）	ゼシールデス（60）	ゼバリアス（60）	プーラ（30）
7	ヒーラス（35）	ヒールアンプ（35）	リフレクト（40）	シャイラス（35）
8	ゼヒーラス（70）	リターン（40）	プーラス（60）	ディバイド（80）

黑魔法列表

LV	魔法名（消费MP）			
1	フレア（5）	アクア（5）	ウインド（5）	グランド（5）
2	スリープ（20）	ポイゾン（20）	パラライズ（20）	パーティクル（15）
3	シール（20）	ストーン（20）	カース（15）	フォース（10）
4	フレアラ（20）	アクアラー（20）	ウインダ（20）	グランダ（20）
5	フレマイン（30）	アクマイン（30）	ゼガース（45）	パーティクラ（30）
6	ウインマイン（30）	グラマイン（30）	ジャミング（30）	フォーラ（25）
7	フレアラス（35）	アクアラス（35）	ウインデス（35）	グランデス（35）
8	パーティケス（60）	フォーセス（60）	レベライン（150）	デス（100）



最强人物育成之道，最强装备收集之旅，最强BOSS击破指南！

失落的奥德赛极限研究

本篇是为核心玩家所作，如果只是追求快速通关的玩家，只需将等级练至50级，基本通关就没问题。育成最强人物、收集最强装备，然后击破最强BOSS，是本文的目的。本文分为育成篇和战斗篇，最终让玩家成为天下无双、所向披靡的王者。

千年の梦 推荐强力套装的入手方法

套装名称	入手方法
アダマンチス+アダマンリング	收集20个木之实后，找罐之兔交换得到
魔战士の剑+魔战士のリング	红之森BOSS战结束后，出来使用移动平台获得
黑水晶の杖+黑水晶のりん	トスカ村左边平台探宝获得
白莲华+莲华のリング	エクスペリンメントスタッフ上层区，需破解电栏机关
レッドスネーク+スネークリング	エクスペリンメントスタッフ崩坏脱出时，到达出口前最后一个宝箱
ソリッドスパルタン+スパルタンリング	サマンの街的大树旁找到商人家的隐藏帐薄给调查员后获得
圆舞轮+圆舞のリング	ゴッツアの都控制库库时，在3号魔导列车站台宝箱获得
イノセンスバンド+イノセンスリング	ゴッツアの都，ローワータウン的博打师之部屋获得
セイクリッドトーチ+セイクリッドリング	在难民キャンプ和商人对话后，去冰冻的列车上击破怪物ドンラプラス，回去领赏获得
王骑士の剑+王骑士のリング	ウーラ王城付近的小道，从一个梯子下去
マスターソード+マスターリング	暗黑洞窟，奈落の井，记录点前方道路左转
スパイアコマンダー+スパイアリング	完成トレハンメモ7
ガイアブレイカー+ガイアリング	完成トレハンメモ8
鬼王の角杖+鬼王のリング	完成トレハンメモ11
秘盘光龙+光龙のリング	完成トレハンメモ13
ホウオウリン+ホウホウリング	完成トレハンメモ17
ソロモンスタッフ+ソロモンリング	完成トレハンメモ19
アポカリスロッド+アポカリスリング	完成トレハンメモ20
グラビティレイブ+グラビティリング	击破忘れられた洞窟的BOSS
魔导铳アネーラ+アネーラのリング	完成特塞寻找所有海贼同伴的任务
陨铁の刀+陨铁のリング	完成バックヤード挑战后的最高奖品
デュランダル+デュランダルリング	拥有传说中的金属オリハリコン后，到イプシロン山脉找传说中的铁匠换得
ホワイトイグニス+イグニスリング	拥有传说中的金属オリハリコン后，到イプシロン山脉找传说中的铁匠换得
エイジオブキング+エイジオブリング	ウーラ王城，天空の祭坛，前面8个封印全部解除后，战胜初代ウーラ王

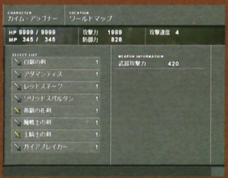
千年の梦 箱演奏

游戏中有一种小游戏叫箱演奏，在很多城市都可以玩，第一次是在**ヌマラの**都，白**の**广场和地图右边的人对话，可以获得一些强力的装备和道具，最主要的是弹奏完乐谱9可以获得**サンダーチの**眼镜，这个可是要道具，究极魔法的入手都得靠这个道具。

箱演奏の乐谱入手地点

名称	地点	演奏方法	奖励物品
箱演奏の乐谱1	DISK 1，ヌマラの都，白の广场和地图右边的人对话	4人组，CEGC	フォース
箱演奏の乐谱2	DISK 1，剪の森　BOSS战前，石像排列地方的宝箱	4人组，DAAD	ドッジ
箱演奏の乐谱3	DISK 2，ヌマラの都，王城脱出时通路上的宝箱	4人组，ERGF EDCR	ケロロンワッペン
箱演奏の乐谱4	DISK 3，北の岬，地上发光的物品，需仔细找	5人组，GEGBA GFDCR	风のお守り
箱演奏の乐谱5	DISK 3，アイスキャニオン冰の溪谷，需从吹雪の峰这一侧的地图进入	4人组，DAEF DRAR GEDR	タフネスブローチ
箱演奏の乐谱6	DISK 3　灼热钟乳洞，毒雾の道地图上方的宝箱	4人组，CCGG AAGR FFEE DDCR	六四式魔导铳
箱演奏の乐谱7	DISK 4　段丘の岩窟的宝箱	5人组，EEDCC DDEDC GGFEE DCDEC	强风の护符
箱演奏の乐谱8	DISK 4　ヌマラの都，城の女王の间的宝箱	4人组，GBAD GABG DRGD EAGA BEBE	エルヴンチャーム
箱演奏の乐谱9	DISK 4　海贼の寨，最右边深处的宝箱	4人组，REER DRCD EGAB FEDE BAGE CCDE ARED	サンダーチの眼镜

育成篇



←游戏中最强的武器，初代乌拉王的エイジオブキング。

工欲善其事，必先利其器。人物的育成是根本，装备的获得只是辅助。前文系统中已经讲过，本作人物的实力由等级和技能所决定。不死者和普通人最大的区别就是普通人依靠升级来习得新技能，而不死者只能从指环和普通人身上习得技能。但升级习得的技能是有限的，而通过媒体来习得技能，就是每个不死者都可以习得全部的技能，不分类型，没有限制。而壁系统在对隐藏BOSS的战斗中效果微乎其微，几乎忽略不计，战斗只能靠角色的自身实力。战斗中只有5个人能上场，所以首先是要确定阵容，四个不死者，凯姆、塞丝、米恩和莎拉是必上的。剩下的一人第一备选是杨森，他拥有几乎能媲美不死法师的魔法力，还会连续魔法，缺点是HP值低，咏唱速度慢，特别是7级、8级黑魔法。库库主要是提供咏唱加速的技能，除了为她练级外，几乎不用上场，上场也挺不了几回合。马克是个中庸角色，物理攻击和魔法都会一些，不伦不类的角色，不过咒术的实用性还是非常值得肯定的，而且最强隐藏BOSS战强制登场，必须练，而其他人练到54级就不会出现新技能了，不想用就可以直接放弃掉。塞特除了拥有一身练级必备的技能外，基本毫无战斗能力，学会了他的技能后，就可以直接将他冷藏。王子托尔塔算是物理攻击还行的角色，剑技的实用程度一般，遇到魔法攻击无效的BOSS时，可以用他替换下杨森。另外他学得的究极剑技"アルテマヒット"准备时间超长，除了表现力强以外，非常不实用，远比不上连击来得实在。普通人的技能介绍详见人物篇，下文主要是讲解如何育成最强的不死者。

战斗类，2连击、连续魔法和二次使用道具，这三个是必须学的，物理角色学2连击和二次使用道具，魔法角色学连续魔法和二次使用道具，另外物理角色推荐学习3连击、反击、反击几率上升和威力翻倍，绝对防御；魔法角色推荐学习咏唱加速和精神安定。然后在塞特加入后，可以让4个不死者分别学习他的获得SP翻倍、经验值翻倍、金钱翻倍和道具翻倍。在王子托尔塔加入后，尽快将他练到40级学会"王家装备"技能。然后让4个不死者全部学会，再带着他去解开所有王家封印，拿齐王家装备，将里面的指环技能给所有不死者学会，全属性伤害无效是必学的，挪动破冰船ホワイトボア后，再去地图中上方的忘れられた洞窟拿到エンジェルガ十ド，效果是全异常状态无效，带上这些装备到悟りの神殿的门口练到60级以后就无敌了。注意本作刻意控制了练级，玩家在每个迷宫中等级提升到一定数值后，再获得经验值就会强制为1，但每次升级需要的经验都是100，装上获得经验值翻倍的技能后，就是说至少每50场战斗才能升一级。

王家の封印解除地点

地域	场景	获得物品
ウーラ王城	附近的小道，从一个梯子下去	王骑士の剑、王骑士のリング
红の森	セーブ地点附近，地图上方的小道	王骑士の印章
古の大废墟	进入大门后右边道路的尽头	黄金の小手
アイスキャニオン	白银の大地，BOSS战场景，一个雪坡上去	四属のお守り
ウーラ	ガンガラの屋敷，中庭	迷宫场景，无王家装备
暗黑洞窟	奈落の井，记录点前方道路左转	マスターソード、マスターリング
灼热钟乳洞	湿润の道，毒奥进去后左转	王家のエンブレム
ケロロンの里	地图右边的小道	四属の护符
ウーラ王城	天空の祭坛，前面8个封印全部解除后	エイジオブキング、エイジオブリング

千年の梦 サンダーチの眼镜

获得**サンダ十チの**眼镜后，就能在特定地点获得隐藏的宝箱，全部都是8级的究极魔法。入手的隐藏宝物如下：

地域	场景	获得宝物
ゴッツアの都	ロークタウン地图右上侧的一处梯子下面	オルパワー
アイスキャニオン	白银の大地，BOSS战场景，一个雪坡上去	ジエネラル
老魔术师の馆	入口草地的右侧	マスターピアス
红の森	BOSS战场景	咒王の纹章
バウスの海	地图右边	パーティケス
北の岬	地图右边	デス
イプシロン山脉	BOSS战场景，记录点旁	フォーセス
イプシロン山脉	山小屋附近　地图右侧的小道	プーラス
难民キャンプ	温泉旁边有梯子上去的平台上	オルマイン
ウーラの都	ガンガラの屋敷，中庭。王家封印解除后进去的场景	合成魔导录
ウーラの都	ウーラ住宅街，游乐场	ゼヒーラス

千年の梦　隐藏BOSS战斗篇

ウーラ王城——天空の祭坛

前八个封印解除后，回到**ウーラ**王城，天空的祭坛，触摸最后一个封印。气弱的王子终成大器单挑初代**ウーラ**王，他以黄金骑士的形象登场，对王子进行试炼。战斗到第四回合，会有剧情提示，大意为：接下来的一剑我会使出绝技**アルテマヒット**，看你能不能抵挡住，这是试练。这时一定要选防御，然后承受**ウーラ**王的绝技**アルテマヒット**，再下一回合王子就学会这个绝技，并且使用它，就能初代**ウーラ**王，得到了**ウーラ**王的认可，把神剑给**エイジオブキング**了他，这把剑威力420，是游戏中的最强武器，让凯姆装备以后更是如虎添翼。

ヌマラ废墟

拿到**ホワイトボア**后，进入船舱来到女王的房间，就是弹竖琴的房间，剧情后去**ヌマラ**废墟，即会发生与圣兽对战。本战唯一的要求是要在5回合内击破圣兽，否则它会使出全员9999伤害的必杀技。而且它还会在第4回合使用全体睡眠的魔法，如果学会了全属性伤害无效和全异常状态防御的特技，就相当轻松了。只需用2连击和连续高级土魔法轰杀，它14400HP值，两回合就能搞定。获胜后得到千年**の**记忆，效果是不死者的技能槽上限+10。

极北の雪原

极北の雪原是一个四面敞开的无尽迷宫，每个场景都是轮回的，如果不按方法走，几乎很难走对。方法其实很简单，首先观察场景中的魔法光束，它们会随风流逝。这时只要逆风而行，不出5个场景就能见到BOSS，这没有记录点，在最后一场景记得先整理一下再战斗，先前的场景都会持续减少MP。BOSS是冰黑龙**ブルードラゴン**，HP值只有9600，很容易就能击败它，它唯一的威胁就是最强黑魔法**レベライン**，但是单体攻击，胜利后就能拿到黑魔法**レベライ**，同时还获得苍龙眼。

忘れられた洞窟

首先还是要提一下，这里能拿到全异常状态无效的指环**エンジェルガード**，具体位置在地图中间一个奥内的台上，有一个闪光的道具。BOSS**ケイブウォーム**在右边的斜坡上，它擅长异常状态攻击，而且本战中不能使用道具，HP值10180，如果实力强的话，可以直接击破，装备上**エンジェルガード**后，有人能使用二次道具的话，击破它也足够了。胜利后获得塞丝的专用武器套装**グラビティレイブ**+**グラビティリング**，还有**アネーラ**の羽。

ケロロンの里

这里有三场战斗，第一场是库库的4场连战，随意打就行。第二场一定要装备上**ケロロン**无效化的指环**ケロロンピアス**，然后也是直接用普通攻击即可。第三场是对**キングケロロン**，这个BOSS相当废材，因为是我们全体参战，所以它是最轻松就能打倒的一个BOSS，胜利后获得8级白魔法**ケロガクラウン**，道具**ディバイド**、**ケロンガクラウン**。这里还有另一个8级白魔法和一些强力武器可以购买，3万元一个，不过除了魔法外，武器不推荐购买。

老魔导师の馆

DISK 4以后，回老魔导师**の**馆，从中庭下去来到先前BOSS战场所。这会出现梦魔**ペルソナ**，对付它一定要速战速决，尽量不要让它换脸。他是女魔脸时只有物理攻击才能造成伤害，而且会吸收所有魔法攻击；当是骑士脸时则正好相反。战它是一定要查看HP值和属性，它会随时换属性，当还剩下1000左右时，它必定换脸，这时把握好时间差，用属性相克的连续魔法一回合内将其轰杀。如果拉锯成持久战，它的行动规律就不是太好控制了。

悟りの神殿

这里是游戏中的最强迷宫，也是最强隐藏BOSS所在。要不断地翻转石柱前进，在绝望之崖时需要把一个升降平台升上去；而在孤独之谷需要把三个升降平台升上去。而在无尽的回廊，先去左边，有一个机关需要连续调整两次，使道路和上层左边的出口相连，这个迷宫里一定要多注意看小地图的显示。过去后拿到绝望的翠玉，而后返回无尽的回廊地图右边，从最右下的出口直接出去，注意看小地图，这个出口被画面物体挡住了。出去以后，先在上层将一个升降平台推下，然后就可以拿到孤独**の**碧玉。将两个宝玉放到最上层的祭坛上就会有升降平台出现，下去后就是最强BOSS战。

古**の**咒术师**フウ**，打他分为三个阶段。等级没有60以上，会打得比较辛苦，不推荐。对付他一切辅助手段都无效。他的主要的攻击手段是三连击，然后是攻击我方全体的魔法。必杀技是天沼矛，主要还是用连击和连续魔法，给角色加强效果就不用了，只要一加就会取消，一切辅助都是徒劳。只要HP值高，能使用二次道具这就够了。他第一回合会召唤漆黑**の**仪，必须击破，否则不能伤害到BOSS本体。当击破漆黑**の**仪后，他又会召唤出两个反魂者，这要注意，两个反魂者要在同一回合内击破，如果剩下一个，它就会无耻地用无限回复，每回合都会把HP和MP值回复满，要计算好。只剩下他一个人的时候就是他死期到来之际。这游戏只要等级够高，BOSS战几乎不需要很多技巧。



塞特的最强武器

除去王家装备，每个角色都有其最强武器。而凯姆的**デュランダル**和塞丝的**ホワイトイグニス**，在DISK 4以后，需要拥有传说中的金属**オリハリコン**后，到**イプシロン**山脉找传说中的铁匠换得，**オリハリコン**能在悟り**の**神殿，无尽的回廊获得。而特塞的最强武器魔导铳**アネーラ**则完成寻找所有海贼同伴的任务，他们的所在地点如下：

人物	地点	方法
ロッド	老魔导士の馆	左边廊下
オーリー	ケロロンの里	进入后走几步会遇敌，在他被杀死前消灭敌人
ゴンディ	ホワイトボア	女王的房间
ニック	バウスの海	入口处的断桥处
バーグ	サマン	メインストリート
ジーラ	海底	大地图中央的内海海底，需要调查一个大量冒气泡的地方

千年之梦

重松清所写的千年之梦，可以看做是一个单独的剧本，写作极为细腻，诠释着凯姆千年以来的记忆，下面放出全部千年之梦入手方法。

千年之梦收集方法（按游戏中列表顺序排列）		
名称	触发地域	入手方法
ハンナの旅立ち	ウーラ	在宿屋住宿
勇者の归还	ウーラ	酒吧柜台前的男人
白い花	ウーラ	住宅街的喷水池前
囚われた心	ウーラ	酒吧2楼的两个男人，“勇者の归还”触发后
母、归る	ウーラ	酒吧1楼的一对父子，“勇者の归还”触发后
嘘つき少女	ウーラ	中央站和长椅上的女孩子对话
さかのぼる民	イプシロン山脉	走到山脉途中，剧情
[壳]の中の住人	バウス海	被关住的铁笼中，剧情
饶舌な佣兵	ヌマラ	和メインストリート的男子对话
忘れないでね	ヌマラ	运河大桥左西端拐角的一对父女
弱气者からの手纸	ヌマラ	メインストリート水路码头下面的两男一女
钟	红の森	流程剧情
遗影画家	ヌマラ	メインストリート运河大桥上
挽歌	ヌマラの港	在离开红森林时剧情自动出现
セスの梦 前篇	トスカ村	入村时剧情
英雄	トスカ村	和村子右上角屋前的男人对话
コトばあさんのパン	トスカ村	和村子记忆点附近一个男人对话
さらば、相棒	トスカ村	救出莎拉后，酒吧2楼
杀? 将军の悲剧	暗黑洞窟	进入暗洞窟后，在一具骸骨前的剧情
グレオ爷さんの话	サマン	和道具店左边一个卖靴子的人对话
セスの梦 后篇	サマン	船上的战斗后
光の雨	サマン	DSIK 3后，メインストリート大树附近的店员
命の顺位	ゴッツア	ロークタウン的亲子2人组
天国に一番近い村	难民キャンプ	DISK 4以后中央的广场
天のつぶて	难民キャンプ	火堆附近
道しるべ	难民キャンプ	医疗帐篷里和小孩对话
壁の向こうに	ウーラ	DISK 4以后和メインストリート的男子对话
七五七年目の蝉时雨	イプシロン山脉	DISK 4以后到谷间の道，途中发生
待ち人、来たりて	ヌマラ	DISK 4以后到メインストリート和一老人对话
はずれくじ	ヌマラ	DISK 4以后到很多小摊排列的地方
女王陛下の孤独	ヌマラ	剧情强制触发



→全部的千年之梦共有31个等待玩家触发。



←历经无数磨难，凯姆终于找回了自己的爱人和幸福生活。



不死族人不可或缺的装备

全指环技能解读

本作装备品之一的EnhanceRing系统。指环是不死者的主要技能来源之一，拥有着多种丰富多彩的技能，这也是战斗的根本保障。本作的不死者除了能力数值高以外，并无自学技能的能力，所有顶极的强力技能全部附带在指环上，这是横行奥德赛世界的必须品，请大家仔细收集，下面送上列表。

技能小常识

★游戏中的普通人类，主要通过获得装备道具和相应魔法装备后直接使用技能，魔法只要学得能使用的等级后，取得相应魔法即可，不需要装备。

★不死族的人物主要是只能通过LINK其他普通人类主角的技能，获得SP学习满后可以装备上该技能，此时才能使用技能。学习的时候，必须让学习和被学习者都同时在队伍中，否则技能学习的显示槽里会出现灰色，学习不能的情况。

★每个技能都有SP的设定，战斗获得SP直接加在战斗末未死的人身上的所有装备的技能上，技能的SP值升满则学会该技能。获得的SP是全队共享的，而不是分享，所以不用刻意算计SP的分配问题。

魔法

指环名称	习得技能	技能效果
ブレインリスト	消费MPダウン	使用魔法或技能时，MP消费减少
东方の石轮	レベル1咒术	レベル1咒术使用可能
青铜の咒轮	レベル2咒术	レベル2咒术使用可能
赤铜の咒轮	レベル3咒术	レベル3咒术使用可能
黄银の咒轮	レベル4咒术	レベル4咒术使用可能
黑曜石の咒轮	レベル5咒术	レベル5咒术使用可能
金刚石の咒轮	レベル6咒术	レベル6咒术使用可能
咒石の首饰り	レベル7咒术	レベル7咒术使用可能
咒王の纹章	レベル8咒术	レベル8咒术使用可能
见习いピアス	レベル1白・黑魔法	レベル1白・黑魔法使用可能
初级魔导师のピアス	レベル2白・黑魔法	レベル2白・黑魔法使用可能
中级魔导师のピアス	レベル3白・黑魔法	レベル3白・黑魔法使用可能
上级魔导师のピアス	レベル4白・黑魔法	レベル4白・黑魔法使用可能
知识のピアス	レベル5白・黑魔法	レベル5白・黑魔法使用可能
英知のピアス	レベル6白・黑魔法	レベル6白・黑魔法使用可能
贤者のピアス	レベル7白・黑魔法	レベル7白・黑魔法使用可能
マスターピアス	レベル8白・黑魔法	レベル8白・黑魔法使用可能
魔导研究录	レベル1合成魔法	レベル1合成魔法使用可能
魔导实验录	レベル2合成魔法	レベル2合成魔法使用可能
魔导解明录	レベル3合成魔法	レベル3合成魔法使用可能
合成魔导录	レベル4合成魔法	レベル4合成魔法使用可能

パラメータ

指环名称	习得技能	技能效果
觉醒の腕轮	スロット+3	技能槽上限增加3
解放の腕轮	スロット+5	技能槽上限增加5
千年の记忆	スロット+10	技能槽上限增加10
ライフブローチ	HPmaxアップⅠ	HP最大值上升
タフネスブローチ	HPmaxアップⅡ	HP最大值上升
ギガントブローチ	HPmaxアップⅢ	HP最大值上升
王骑士の印章	HPmaxアップⅣ	HP最大值上升
マナイヤリング	MPmaxアップⅠ	MP最大值上升
マインドバングル	MPmaxアップⅡ	MP最大值上升
魔导师の腕轮	MPmaxアップⅢ	MP最大值上升
ケロンガクラウン	MPmaxアップⅣ	MP最大值上升
パワーバングル	攻击ブーストⅠ	物理攻击力上升
オーガバングル	攻击ブーストⅡ	物理攻击力上升
ナイトピアス	防御ブーストⅠ	物理防御力上升
ロードピアス	防御ブーストⅡ	物理防御力上升
ピクシーフラワ	魔防ブーストⅠ	魔法防御力上升
エルヴンチャーム	魔防ブーストⅡ	魔法防御力上升
ケロンワッペン	回避アップ	通常攻击回避率上升

属性

指环名称	习得技能	技能效果
炎のお守り	火属性耐性UP	火属性伤害减轻
水のお守り	水属性耐性UP	水属性伤害减轻
风のお守り	风属性耐性UP	风属性伤害减轻
土のお守り	土属性耐性UP	土属性伤害减轻
四属のお守り	全属性耐性UP	火・水・风・土属性伤害减轻
火炎の护符	火属性无效	火属性伤害无效化
冷水の护符	水属性无效	水属性伤害无效化
强风の护符	风属性无效	风属性伤害无效化
黄土の护符	土属性无效	土属性伤害无效化
四属の护符	全属性无效	火・水・风・土属性伤害无效化
サラのノート	火属性吸收	火属性伤害吸收
苍龙眼	水属性吸收	水属性伤害吸收
アネーラの羽	风属性吸收	风属性伤害吸收
ピボットの首饰り	土属性吸收	土属性伤害吸收
四属の守护印	全属性吸收	火・水・风・土属性伤害吸收

状态异常

指环名称	习得技能	技能效果
解毒のブローチ	毒无效	毒无效化
ライトレンズ	暗暗无效	暗暗无效化
ケロンピアス	ケロロン无效	ケロロン无效化
目觉まし时计	眠无效	眠无效化
咒いよけの札	咒い无效	咒い无效化
ライオンハート	恐れ无效	恐れ无效化
逆卷の啮车	目回し无效	目回し无效化
シールブレイカ	封印无效	封印无效化
イエローバンド	マヒ无效	マヒ无效化
防寒ベスト	冻结无效	冻结无效化
メデューサヘッド	石化无效	石化无效化
白炎のロウソク	暗黑无效	暗黑无效化
司令官のペン	队列固定无效	队列固定无效化
エンジェルガード	状态异常无效	状态异常无效化

コマンド

指环名称	习得技能	技能效果
とんずらシューズ	とんずら	战斗中必定逃跑成功
盗人の腕轮	ぬすむ	盗窃敌人持有物品
重り10キロ	ふんばり	暂时减少受到攻击时，GC值的损耗量
解体の奥义书	斩り崩し	攻击敌前列所有敌人，并且敌GC值下降
技巧の奥义书	スキルヒット	持有的技能数越多，给予敌人的伤害越高
无心の奥义书	スロットヒット	持有的技能数越少，给予敌人的伤害越高



→游戏中的最强隐藏BOSS，传说中的古の咒术师フウ。



←传说中的古の咒术师フウ的屏障，漆黑の瘴气。

特殊

指环名称	习得技能	技能效果
格斗指南书	カウンタ	受到通常攻击后反击
魔战士の腕轮	魔法カウンタ	受到魔法攻击后反击
剑术指南书	武器ガード	偶然能防护敌攻击
アミュレット	攻击吸收	偶然吸收能通常攻击伤害
タリスマン	魔法吸收	偶然吸收能魔法攻击伤害
白银の小手	ガードヒール	使用防御的同时HP回复
サークレット	リラックス	使用防御的同时MP回复
ナイトの心得	构えの极意	使用防御的同时GC回复
黄金の小手	オートシールド	通常带有物防效果
王家のエンブレム	オートバリア	通常带有魔防效果
ホワイトチャーム	HP自动回复	每回合结束时HP自动回复
魔结晶のかけら	MP自动回复	每回合结束时MP自动回复
ダブルクロス	倍がえし	反击时威力输出两倍
黑带	カターアップ	反击发生率上升
药剂师バッジ	ポーションアップ	战斗中回复道具的回复量上升
サーチグラス	状态みやぶる	敌HP状态显示
ホークアイ	特性みやぶる	敌属性、特性显示
トレジャーグラス	お宝みやぶる	敌持有的道具显示
幸运の四叶	クリティカルヒール	发动暴击时HP回复
ホーリーガード	ピンチで绝对防御	濒死时产生绝对防御的效果
贤者の加护	ピンチで集中	濒死时魔法咏唱时间缩短
ハッピーフラワ	ピンチでいのり	濒死中HP自然回复
狂战士の首轮	ピンチで攻击UP	濒死中魔法・物理攻击力上升
圣骑士の加护	ピンチで防御UP	濒死中魔法・物理防御力上升
ミミントイヤ	たまに魔法ダメージ0	偶然受到魔法攻击伤害为0

全トレハンメモ获得（探宝，探宝器的升级分别在古の大废墟祭坛和海贼の寨的工房）

名称	情报入手地点	宝物获得地点	获得宝物
トスカ村の宝探し	トスカ村，剧情	地图左边的高台	黑水晶の杖+黑水晶のリング
鸟が隐した光るもの	トスカ村与在酒馆的トルティ对话	老魔导师の馆入口左面	ウイルス
暗黑洞窟の不思议な宝	トスカ村与ディーノ对话	魔物の大广间下方入口处一个细长的小路	咒いよけの札
タリオの恩返し	サマン，完成支线找寻被盗金的任务后与タリオ对话	サマンの港最左边	ハンパ
冰河の王	サマン与酒馆里的男人对话	アイスキャニオン冰の溪谷地图上方	水のお守り
避难者の落し物	ゴッツアの都ローワタウン10层与走廊左边的人对话	ローワタウン左下方	无心の奥义书
温泉からの拾い物	难民キャンプ医疗用テント与小孩对话	右边温泉旁边	スパイアコマンダー+スパイアリング
站前广场の隐し财宝	ウーラ与モノレール中央站的男人对话	中央站前广场的喷泉附近	ガイアブレイカー+ガイアリング
下水のガラクタ	ウーラ与メインストリート上的ウーガ对话	进入宿屋后面的下水道，在地图右边	技巧の奥义书
ゴミ箱から落ちた宝物	ウーラ与酒馆的男人对话	宿屋后面的垃圾场	实验失败药×4
ガンガラ王の秘密	ウーラ大壁门与士兵对话	秘密の洞窟里面的实验室	鬼王の角杖+鬼王のリング
洞窟のお宝	ゴッツアの都与高架入口的男子对话	段丘の岩窟地图右边	怪盗ツール×12
废墟の美术品	サマン与商店里的男人对话	古の大废墟BOSS战场景	秘盘光龙、光龙のリング
喷水广场の落し物	ヌマラ与在宿屋里面的ラキ对话	广场的喷泉附近	キーラス
破坏された街に埋もれた宝	ヌマラ运河通り，サヌマンの家	ゴーストタウン第一个区域的右上	ウラミド
行方不明の资材	ホワイトボア与客室エリア正在看池塘的人对话	接着坐电梯去メインデッキ	吸星神玉×3
咒われた板面が守るもの	ヌマラカティラ家	悟りの神殿，真理の祭坛	ホウオウリン+ホウオウリング
洞窟の奥に隐されたもの	忘れられた洞窟	地图右上方	エンジェルガード
水底に沉む街	ホワイトボア，与动力エリア入口的男人对话	在大地图中央内海的海底	ソロモンスタッフ+ソロモンリング
バウスの海に沉むもの	ウ　ラ与酒馆的老板对话	グランドスタッフ附近的海底	アポカリスロッド+アポカリスリング
泷の向こうの宝もの	トスカ村与チベロ对话	村里的瀑布后面	メデューサヘッド
リルムの宝物	トスカ村酒馆二层，入手梦之后	北の岬，地图上方	コンデフ
将军の遗品	难民キャンプ在医疗用テント，入手梦之后	红の森，进入寺庙前的圆形中央	オーガバングル
サラの赠り物ウーラ	ウーラメインストリート，入手梦之后	老魔导师の馆，中庭的中央	火炎の护符

“千年之梦”编织了一个关于凯姆的永恒的故事

重松清为本作撰写的千年之梦极有深度，获得了极高的人气，也在玩家中备受青睐，受到一致的好评。还特意为游戏剧本推出了剧情小说的单行本——《永远的旅行者 失落的奥德赛 千年之梦》，下面是FAMI通记者对他的独家谈访报道。

重松清■ 我想写出凯姆的孤独和伴随着不死之身带来的伤感。

——这是您第一次参加游戏的制作，那么能不能谈一下您加入《失落的奥德赛》的初衷呢？

重松清■ 以前在某个杂志的采访中得知，坂口是我小说的忠实读者，他表示非常想看我写的原稿，因为年龄相仿，我们吃过几次饭，于是谈到了他正在筹备的新游戏……我当时正在写书，很忙，而且根本对游戏一无所知，因此，受到邀请的时候我很犹豫，不知道自己能否胜任。

——那么，最后是怎样接收这个任务的呢？

重松清■ 我听说，当时井上雄彦正在考虑担任游戏的人物设计，正因为如此，我也想试一试，坂口的作品一般争议都比较大，不一定会卖钱，所以，我不是为了商业盈利才加入的，如果没有坂口和井上，我是不会加入的。

——原来如此，那么实际执笔操刀的时候，坂口先生有没有给您规定一些限制呢？

重松清■ 坂口为我的写作提供了最大限度的便利，他只说主人公是生存了1000年的男子，这个时代没有飞机等等这样一些简单的常识，剩下的怎么写都可以，也就是说，我写的游戏剧本基本上不受什么束缚，身为制作人的坂口等于给我创造了另一个写小说的平台。但是，故事的根本是讲述“永恒的生命”这样一个悲伤的、孤独的事情。游戏虽然是以战斗为主，但对我来说，我想写出凯姆身上的那种孤独和不死的伤感。

——这个故事让人一旦开始就欲罢不能，这是不是与凯姆身上的悲伤也有一定的关系呢？


图左为重松清

重松清■ 嗯，大家接触到描写人的死亡的作品的时候，一定感到有些伤感，人的生命只有一次，也正因为如此，才要创造生命的灿烂和辉煌。但是，对凯姆来说一切都不会结束，明天之后还有无数个明天在等待着他……在我的其他作品中，一束光不管有多么灿烂，它始终都是要熄灭的，今天还在上学的孩子，总有一天会长大，直至最后死去。知道有大限将至的那一天，所以不想浪费生命拼命地努力。但是，如果生命永无止境，却还要为了明天而努力，谁又能体会个中的艰辛呢。凯姆的悲伤并不是那种肤浅的，人的生命只有一次之类的俗套，其实，能够给生命画上一个完整的句号何尝不是一件幸福的事情呢？换个角度说，这是一个很难塑造的角色，正是因为他有着不死之身。

——那么就是说，这比一般的文学创作要难是么？

重松清■ 很难，但是因为这是由井上设计的，我会努力让他经历更丰富一些，这样一来也就不难了。可以说是井上给了我前进的动力吧，我工作间的电脑桌面就是凯姆，每次工作的时候我就一边看着他，一边构思他这次会遇到谁，会前往什么地方。

——游戏为什么会用31个章节来构成“千年之梦”呢？

重松清■ 最初对坂口说的是40章，但是写到31章左右就正好可以完美的收尾了，但是其实还可以继续写下去的，如果没有时间等客观因素的制约，关于凯姆的故事是可以继续写下去的。在坂口、井上的协力下，凯姆终于成为一个帅气的美少年展现在大家面前。自己的作品到底如何呢？说实话，我真想开开心心地玩一次。

——与书不同，游戏中，“千年之梦”的文章经过背景画面的粉饰、音乐和效果音的搭配后，会是一个怎样的效果呢？

重松清■ 是啊，很令我惊讶，到底书是书，游戏是游戏，两者根本是完全不同的东西呢。

——同样的故事，看书和玩游戏到底有什么不同呢？

重松清■ 嗯，是这样，进行到游戏中的某处的时候，要考虑用什么样的音乐……要进行各种不同的变化，这也是构成《失落的奥德赛》31个章节的一个重要要素，怎样制作这些，就是坂口君的事情了。

——游戏中凯姆的千年之梦一环扣一环，真是相当的严谨呢。

重松清■ 这是坂口调整后的结果，我只是泛泛地写出来罢了，（笑），说到底，《失落的奥德赛》是坂口的作品，我只是负责写的部分而已。

——顺便问一下，重松先生平时玩游戏么？

重松清■ 我最后玩的游戏是《超级玛丽》，（呵呵），我的身体会随着马里奥的移动而摆动，仅此而已，但确实很有意思，我不是对游戏有偏见，游戏有很强的故事性，它与小说一样是一种媒体，但是游戏会使人沉迷，小说则会将你带入一个更广阔的世界中，引起你无尽的幻想。

即使自己的作品会受到争议，想在游戏上进行一些新的尝试。

——玩家中可能有因为《失落的奥德赛》是重松先生的处子作，才买这个游戏的，那么您想对他们说些什么呢？

重松清■ 游戏的有趣之处是战斗和画面，但是我想在作品中加入生命、生存与死亡这样一种深层次的思考，希望大家能在游戏中体会到我的用意。另外，书（小说《失落的奥德赛》）的感觉和游戏的感觉会有根本的不同，所以希望大家两者都买，（笑），玩过游戏之后，会让你忍不住会写一篇读后感的，它就是这样一部作品。

——大家可以当作寒假作业。（笑）

作者简介

重松清

(Kiyoshi Shigematsu)



作家。1963年生于日本冈山县。少年时代，其家庭因父亲的工作关系屡次搬迁，辗转各地。在早稻田大学教育学部读书的时候曾参与“早稻田文学”，毕业后靠关系进入了角川书店，担当《野性时代》的编辑，一年之后辞职。回到了“早稻田文学”，也担任私塾讲师等，同时也热衷于自由写作。1991年以处女作《ビフォア．ラン》在文坛崭露头角。1999年，以《ナイフ》（中译本《刀》）获第14届坪田让治文学奖，同年又以《エイジ》获第12届山本周五郎奖，2001年以《ビタミンF》（中译本：《维他命Ｆ》）获第124届直木奖。

《永远的旅行者 失落的奥德赛 千年之梦》介绍

微软和日本出版商合作在11月21日推出《失落的奥德赛》的小说《永远的旅行者 失落的奥德赛 千年之梦》。此小说是由XBOX360游戏《失落的奥德赛》游戏剧本、荣获日本知名作家的重松清所创作的。该书封面同样是由日本著名漫画家井上雄彦描绘。小说以诗歌的形式叙述《失落的奥德赛》游戏主角经历千年不死所创造的悲欢离合的故事。小说情节会让玩家更了解游戏《失落的奥德赛》中详尽的剧情。

重松清■ 嗯，读完了一本厚厚的书后，会有相当大的成就感，平时不怎么读书的人建议你们看一看。

——您觉得您参与制作的《失落的奥德赛》是怎样的作品呢？

重松清■ 我也好，井上也好都不是游戏界的人，是坂口将我们拉到这部大作之中的。这不是一个一般意义上的游戏，因为它在游戏的探索性方面做出了某种尝试。坂口本人也说过，这也许是一部争议很大的游戏，普通的人气作品，即使辉煌一段时间也会最终消逝的，我相信，坂口是想尝试为游戏开创更广阔的空间。

他不会老，只是离开而已；他不会死，只是分别而已。

那种哀伤——你能了解吗？

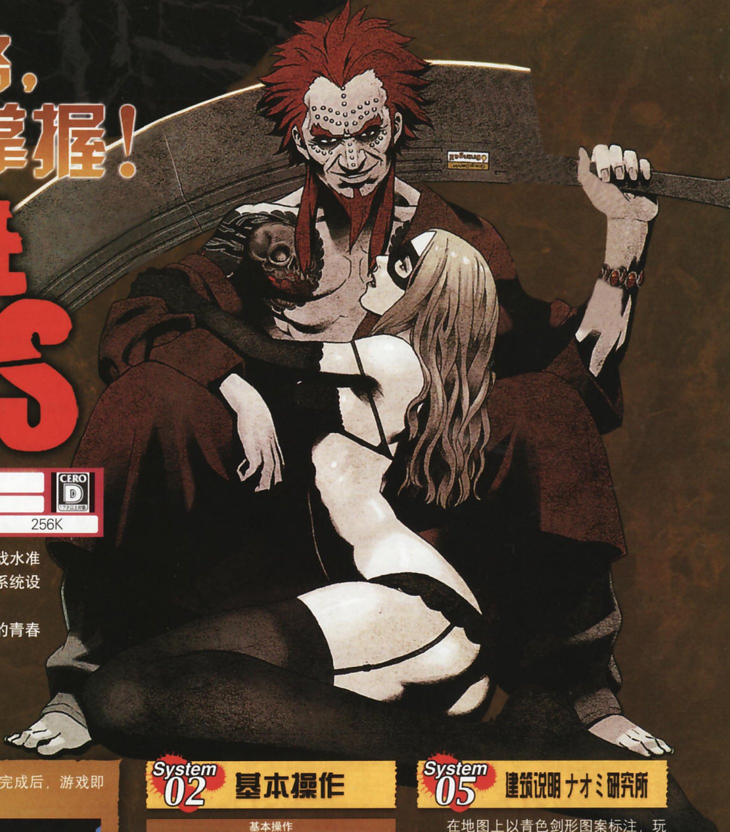
以壮大的比例来描绘生命的赞歌

主人公—凯姆可以永生，也就是说是一个不会死的男人。故事的舞台是凯姆旅行一千年后来到的一个“何时，何地？”的城市。

——重松清

英雄末必末路，生死由自己掌握！

NO MORE HEROES



Wii	本刊译名：末路英雄			CERO D
	MMV	7140日元	2007.12.6	
动作游戏	DVD	日版	1人	256K

本作在发售之前并没有作太大的宣传，不过实际游戏水准还是蛮高的。游戏在自由度方面有较大的提高，操作和系统设定也颇为用心，手感很好，一上手就能让人乐在其中。

□文/NdsBBS.com 哪吒的青春



系统简介

1、游戏主线剧情安排有10场排位战，每场排名战由闯关战和BOSS战组成。

2、玩家参加排位战必须要缴纳指定数额的金钱。

3、金钱要通过打工和完成任务获得，前者是迷你小游戏，后者是杀人任务，类似闯关战。

4、10场排位战全部完成后，游戏即告通关。



System 01 战斗详解

招式列表	
斩り攻击~コンボ	A键或A键连打
タメ斩り	长按A键后蓄力释放
トドメ攻击	按照图示方向挥动右手柄
打击	B键，竖起和平放右手柄会有所不同
タメ打击	长按B键后蓄力释放
掴み	将敌人击晕后按B键，可将其抓住
とび膝蹴り	在A键连打的最后一击时按B键
ロックオン(オ-トガ-ド)	连续按Z键
ロックオンタ-ゲットの切り替え	锁定解除后按十字键上
紧急回避	按住Z键不松，按十字键的左、右、下
プロレス技	按照图示方向同时挥动左、右手柄
ツバぜり合い	与敌人相持时，挥动右手柄
ダウン攻击	靠近躺在地上的敌人，按A键
クイックスタンディング	敌人被下段攻击成功后，左右挥动右手柄
2度振り	在进行トドメ攻击前的一刻画面会变得缓慢，如果此时仍按最后砍杀的方向挥动一次右手柄，会看到艳丽的效果，并且得到的金钱也会增多
回旋斩り	防御成功时按A键，可使敌人发生故障

特殊效果	
三个鬼	移动和攻击的速度提高，高速攻击型
三个铃铛	射击模式，将准星对准敌人发射，远距离攻击型
三个BAR	按照图示按下不同的键，即可对敌一击必杀，一击必杀型
三个7	一定区域内的敌人全灭，玩家任意按键即可发动，全体攻击型
三个樱桃	敌人成为慢动作，特效攻击型



←战斗的时候比较刺激。

System 02 基本操作

基本操作			
平时		A	油门
摇杆	移动/方向	B	刹车/倒档
Z	主观视角	+	菜单
C	将视角调整为正面	2	打开/关闭小地图
十字键	调整视角	按住A键不松挥动右手柄	飞车
A	确认		
B	取消/奔跑（学会Memory of Child后）	战斗	
		摇杆	移动/方向
+	菜单	Z	锁定攻击目标
1	叫车	C	将视角调整为正面
2	打开/关闭小地图	十字键	调整视角
驾车		A	用剑攻击
摇杆	移动/方向	B	用拳/脚攻击
Z	加速	+	菜单
C	切换驾驶视角	1	给剑充电（挥动右手柄）
十字键下	下车	2	打开/关闭小地图

System 03 难度标准

选项	介绍
SWEET	简单，站着就能发动自动防护
MILD	标准
BITTER	困难，一周目后追加

*本文排位战攻略以SWEET难度为准。

System 04 回复道具

道具名	效果
バッテリー(小)	电力回复，青光闪烁
バッテリー(大)	电力全部回复，青光闪烁
ピザ(小)	体力回复，赤光闪烁
ピザ(大)	体力全部回复，赤光闪烁
マスク	学会新的摔跤技能
ハート・アンプリファイア	ボス击破后出现（1周目），体力上限增加

System 05 建筑说明 ナオミ研究所

在地图上以青色剑形图案标注，玩家来此可购买新的武器，或对武器的零部件进行升级强化。

武器名	价格	出现条件
ブラッド・ベリ-	–	游戏开始即可使用
椿	98000	第9排位战后
椿Mk-Ⅱ	14800	第6排位战后，将"米军のアレ"交付研究所博士，之后再来访问
椿Mk-Ⅲ	49800	第3排位战后，将"日本刀"交付研究所博士，之后再来访问

零件名	价格	效果	出现条件
アクセラレ-タ	29800	通过手柄震动告知埋有隐藏金钱的地方	第9排位战后
パワ-アップ1	29800	椿专用/攻击力上升	第9排位战后
エナジ-セイビング1	29800	椿专用/发电效率上升	第9排位战后
パワ-アップ2	29800	Mk-Ⅱ专用/攻击力上升	第6排位战后
エナジ-セイビング2	49800	Mk-Ⅱ专用/发电效率上升	第6排位战后
パワ-アップ3	99800	Mk-Ⅲ专用/攻击力上升	第3排位战后
エナジ-セイビング3	999999	Mk-Ⅲ专用/电力无限	第3排位战后



←游戏中一共要进行多达十场的排位战。



←本作的战斗操作还是比较容易上手的。

System 06 建筑说明 モーテル

在地图上以房屋图案标注，主人公的家。

System 09 建筑说明 客厅

英文	中文
TOILET	厕所，存档用
TV	电视，看录像带用
FRIDGE	冰箱，看体力上限用
JEANE	和猫玩耍
CARDS	收集的卡片

System 10 建筑说明 卧室

英文	中文
CLOSET	壁橱，换装用
DRAWER	抽屉，换武器用
MAP	地图，可查看地形向导和任务标注
TELEPHONE	电话，发展剧情用

System 07 建筑说明 ATM

在地图上以金钱图案标注，来此将钱汇入才能参加排位战。

建筑名称	说明
サンダ-龙兴业事务所	在地图上以“龙”字标注，玩家可在此通过付费锻炼增加攻击力和体力上限，共三种项目。每通过一场排位战后，锻炼项目就会强化以供玩家再挑战
ダンベル	哑铃，增加光剑范围。左右手柄错位上举
ベンチプレス	卧推，增加体力上限。连打A键
スクワット	下蹲，增加肌肉力量。左右手柄同时向下挥

排位战	锻炼项目	所需金钱	排位战	锻炼项目	所需金钱
9位	ダンベル1	2000	5位	ダンベル3	18000
9位	ベンチプレス1	1000	5位	ベンチプレス5	8000
9位	スクワット1	1000	5位	スクワット5	8000
8位	ダンベル2	6000	4位	ベンチプレス6	16000
8位	ベンチプレス2	1000	4位	スクワット6	16000
8位	スクワット2	1000	3位	ベンチプレス7	32000
7位	ベンチプレス3	2000	3位	スクワット7	32000
7位	スクワット3	2000	2位	ダンベル4	40000
6位	ベンチプレス4	4000	2位	ベンチプレス8	64000
6位	スクワット4	4000	2位	スクワット8	64000

System 08 建筑说明 ビーフ・ヘッド

录像带租赁店，在地图上以黄白相间图案标注。玩家在此购买的录像带回家观看后能学会新的摔跤技能。还有一些摔跤技能是在排位战的闯关战中获得，一般在存档点附近都可捡到面具。（第5、3、1排位战没有面具）

技名	操作	习得方法
ドラゴンスープレックス	↑↑	游戏开始即可使用
垂直落下式ブレーンバスター	↓↓	游戏开始即可使用
DDT	↑↑	游戏开始即可使用
ツームストンパイルドライバー	←←接↓↓(将下段攻击的第5段用B键发动)	游戏开始即可使用
フロントネックチャンスリードロップ	↑←接↑↑	第10排位战的面具
リバースアームサルト	→←接↑↑	第9排位战的面具
キャプチュード	–	第8排位战的面具
ケブラドーラコン・ヒーロ	–	录像带vol.1
ジャーマンスープレックス	–	第7排位战的面具
ブレーンバスタースラム	–	录像带vol.2
スロイダー	–	第6排位战的面具
ウラカン・ラナ	–	录像带vol.3
パワーボム	–	录像带vol.4
かんぬきスープレックス	–	第4排位战的面具
ダブルリストアームサルト	–	第2排位战的面具

System 11 建筑说明 ゴールド街

在地图上以金块图案标注。通过小地图上闪光的黄点，玩家在城市的角落中能不断收集到皮球，每收集到7个后（此时会有效果音），玩家就可赶赴ゴールド街与酒店里的老头交谈，学会秘密技能，共7项。

技名	效果
Memory of Three	战斗时，敌人在小地图上以红点被标出
Memory of Demon	挥动左手柄可使用“跳跃攻击”，但是将消耗大量电力
Memory of Child	非战斗时按B键可快速奔跑
Memory of Woman	主人公的变身时间加倍
Memory of Mask	敌人晕后使用B键抓时判定范围加大
Memory of Tattoo	过关评价时，能多获得“最大连击数X1500”的金钱
Memory of White	敌人倒地后，按B键可使用“跳跃追击”



一游戏采用的是通过动画渲染来加以表现的风格，既非多边形建模，也不是传统动画。

System 12 建筑说明 K－エンタテインメント

在地图上以骷髅图案标注，玩家每通过一个打工任务后就可来此接受杀人任务，赚取金钱，在游戏过程中有相当时间是用在这方面的。接受任务后会在地图上以白色M图案标注。

任务名	要求	地点	报酬	最高获得额	金牌条件	出现条件
ピザバット	1分钟内杀死目标敌	アバランシュホールドst	30,000	–	15秒 内杀害目标敌	ココナッツ拾いクリア
スネークホール	将敌人全部杀光	アバランシュホールドst	1人2,000	–	限定时间内敌全灭	ココナッツ拾いクリア
フーリガンデスパレード	只能用职业摔跤技能杀敌	デストロイスタジアム	1人3,000	–	15名敌人全灭	芝切りクリア
ベースボールバトル	打棒球灭敌，共3球	デストロイスタジアム	1人4,500	–	敌全灭	芝切りクリア
ピザバットリターンズ	1分钟内杀害目标敌	アバランシュホールドst	50,000	–	15秒 内杀害目标敌	ゴミ拾いクリア
ソードマスター	1分钟内将敌人全部杀光	サンタデストロイハイスクール	1人4,000	–	限定时间内敌全灭	ゴミ拾いクリア
100NINGIRI	杀敌100名	ベアーハッグスタジオ	90,000	–	时限内杀敌100名	ガソリンスタンドクリア
ベースボールバトル2	打棒球灭敌，共3球	デストロイスタジアム	1人5,500	–	敌全灭	ガソリンスタンドクリア
ダークサイド・バトル	三个BAR状态下杀敌	アバランシュホールドst	1人3,000	–	限定时间内敌全灭	ガソリンスタンドクリア
タイガーホール	3分钟内将敌人全部杀光	ボディスラムビーチ	1人3,000	48,000	16名敌人全灭	地雷撤去クリア
ピザバット完结篇	1分钟内杀害目标敌	アバランシュホールドst	75,000	–	15秒 内杀害目标敌	地雷撤去クリア
プロレスコンテスト	3分钟内只能用职业摔跤技能杀敌	ボディスラムビーチ	1人5,000	75,000	15名敌人全灭	グラフィティクリーニングクリア
アンダーグラウンド	3分钟内将敌人全部杀光	ラウンディングボディプレス站	1人5,000	–	1个人都不杀	グラフィティクリーニングクリア
ベースボールバトル3	打棒球灭敌，共3球	サンタデストロイスタジアム	1人7,000	–	敌全灭	ニャンニャンクリア
エクストリームファイト	上下颠倒，2分钟内将敌人全部杀光	ラウンディングボディプレス站	70,000	–	消灭10名敌人	ニャンニャンクリア
アームドレイル	3分钟内将敌人全部杀光	ラウンディングボディプレス站	1人7,000	84,000	消灭12名敌人	ニャンニャンクリア
スピードジャック	3分钟内将敌人全部杀光	ローリングクレイドルハイウェイバス乗り场	1人5,500	82,500	消灭15名敌人	サソリ驱除クリア
ギャンブルファイト	3分钟内杀敌，敌人无限出现	ゴールド街	1人1,500	–	–	サソリ驱除クリア
イチゲキ	主人公只有1点HP，被攻击到就失败	ボディスラムビーチ	1人10,000	–	–	バイクジャンプクリア
バッティングキリングセンター	2分钟内将敌人全部杀光	サンタデストロイスタジアム	1人3,000	90,000	30名敌人全灭	バイクジャンプクリア

除此之外，如果玩家在打工任务中获得金牌，那么还会出现追加的杀人任务，基本上在这些杀人任务中主人公都只有1点HP，如果在时限内将敌人全灭的话就可以获得金牌。

任务编号	敌人数量	时限	报酬	地点	注意事项
01	12	–	30,000	サンタデストロイ北部(小)右アイコン	–
02	10	2分钟	35,000	サンタデストロイ北部・バスケットコート	–
03	10	–	–	アバランシュホールドst	–
04	11	–	–	サンタデストロイ・ハイスクール	–
05	12	2分钟	45,000	サンタデストロイ北部(大)左アイコン	–
06	10	2分钟	50,000	サンタデストロイ北部(小)左アイコン	敌人有枪
07	10	3分钟	60,000	ボディスラムビーチ	2人有枪，还有1人能放飞行道具
08	15	3分钟	70,000	サンタデストロイ北部(大)右アイコン	杀掉10人后会追加3人，其中2人有枪
09	10	3分钟	80,000	ローリングクレイドルハイウェイバス乗り场	敌人全体用枪
10	10	3分钟	100,000	ローリングクレイドルハイウェイバス乗り场	敌人全体用枪

System 13 建筑说明 ATM

在地图上以衣服图案标注，玩家可在此购买衣着服饰，共分太阳镜 、茄克、T恤、牛仔裤 、皮带五类。

建筑说明 职业不安定所

在地图上以人形图案标注，玩家每通过一个排位战后就可来此领取打工任务，并开启下一个排位战。接受任务后会在地图上以桃红色M图案标注。

任务1：捡椰子（ココナッツ拾い），地点在ジュースタンド，时限3分钟，每个椰子2000，10个以上获得金牌。操作时按A键击打椰子树，然后再按A键将地上的椰子抱起，可以一次性同时将落下的椰子抱起。通过后开启第10排位战。

任务2：除草（芝切り），地点在サンタデストロイ内，时限2分钟，每亩300，清除96～100亩获得金牌。操作时用右手柄指向控制方向，通过后开启第9排位战。

任务3：捡垃圾（ゴミ拾い），地点在スパインバスター AVE，时限3分钟，每个1000，40个以上获得金牌。操作时按A键然后再向上挥右手柄，通过后开启第8排位战。

任务4：加油（ガソリンスタンド），地点在ガソリンスタンド，时限3分钟，每辆2000，20辆以上获得金牌。操作时按B键加至黄线附近，没到或者过顶起火均无效，通过后开启第7排位战。

任务5：扫雷（地雷撤去），地点是ボディスラムビーチ，时限3分钟，每个2000，10个以上获得金牌。操作时要注意按探测器发出的声音移动，按A键清除，通过后开启第6排位战。

任务6：清洁涂鸦（グラフィティ・クリーニング），地点是サンタデストロイ内，时限3分钟，每个2000，10面墙全部清除获得金牌。操作时按照图示挥动左或右手柄，习得Memory of Child后才能在时限内全清，通过后开启第5排位战。

任务7：抓猫（ニャンニャン），地点在サンタデストロイ内，时限3分钟，每只3000，7只以上获得金牌。操作时要按照小地图所示仔细寻找，猫都很小，找到后按照图示挥动手柄或按键才能抓住，通过后开启第4排位战。

任务8：抓蝎子（サソリ驱除），地点在アトミックドロップ地区，时限3分钟，每只3000，15只以上获得金牌。操作时要注意不要踩到蝎子，否则会中毒，30秒内没有介绍人的解毒就会失败。找到蝎子后按A键向上挥动右手柄抓取，通过后开启第3排位战。

任务9：飞车（バイクジャンプ），地点在アイアンクロー岬，时限3分钟，报酬50000，2000码以上获得金牌。操作时要按照路标所示前行，最后按Z键冲上海边的跳台，通过后开启第2排位战。

在不断地战斗中获取宝贵经验，经历过一场场生死搏杀终成大器！

排位战 10

需要金钱：无，游戏开始后自动进行
地点：Townsend Residence

控制主人公下楼，驾车离开，抵达豪宅，进门后按A键抽出光剑，在这里开始游戏的教学体验：

1、敌人一名，按A键攻击，击打到后按屏幕所示方向挥动右手柄即可将其斩杀。

2、按1键，左右摇动右手柄，即可给光剑充电。

3、敌人一名，在其对己攻击的一瞬间按Z键即可格挡进行防御。

4、敌人一名，在其对己攻击的一瞬间按Z键防御后，再按十字键滚动进行紧急回避。

5、敌人一名，攻击后会与其形成拼力的局面，此时迅速上下摇动右手柄即可将其压倒，然后将其消灭。

6、敌人一名，躺在地上不动，上前按A键即可将其消灭。

5、敌人三名，将右手柄竖起才能攻击有效，然后将其全部消灭。

6、敌人三名，将右手柄平起才能攻击有效，然后将其全部消灭。

7、敌人一名，将右手柄竖起按B键将其打晕，然后消灭。

8、敌人一名，将右手柄竖起按B键将其打晕，再按B键将其擒拿，然后按屏幕所示方向同时挥动两个手柄将其消灭。

9、敌人三名，对其中一名用右手柄平放按B键将其打晕，再用摔技放倒后终结，然后将剩余敌人全部消灭。

10、敌人六名，按住A键蓄力，然后放开进行大范围攻击。

教学完毕后，会从楼上冲下来两名敌人，消灭后上楼。先进入正面有水池的房间，将室内的敌人全灭。然后出门转右，直走上旋梯。前行转左进入地上有张虎皮的房间，将此室内的敌人全灭。然后出门下楼，一路杀敌返回教学时的一楼大厅。进入前方长廊，将敌人全灭后来到长廊尽头，站在新出现的感叹号标志中按A键即可出现在另一间大厅中。将大厅内的敌人全灭，铁门就会打开，一路杀出去，将敌人全灭，到达走廊尽头又可看见感叹号标志。然后主人公会出现在一条长廊中，走了一会儿电话会响起，接完电话后向前走进入大厅，在尽头处可以看见三个标志：S处可以存档，黄色箭头处可以获得面具学会新的摔技，感叹号处开始BOSS战。

BOSS的武器是把可折叠的超级大砍刀，完全展开后比人的身高都长，由于攻击范围巨大，所以战斗时要多移动，不要固守在一个地方死砍。多利用教学时学会的紧急回避来寻求战机，但是一般的砍杀BOSS基本都会防御住，所以要多加利用打晕后的摔技才是解决战斗的关键。基本上只要成功实施出3个左右的摔技BOSS的HP就所剩无几了，但要注意后期BOSS会分身为三个，被围攻时使用蓄力攻击脱困，然后看准机会再将其一一消灭吧。胜利后打开宝箱可提高体力上限，然后进入感叹号标志。



获得卡片：トレーディングカードNo001（1周目）、トレーディングカードNo002（1周目）、トレーディングカードNo003（1周目）、トレーディングカードNo004（1周目）、トレーディングカードNo005（1周目）、トレーディングカードNo051（2周目）、トレーディングカードNo052（2周目）、トレーディングカードNo053（2周目）、トレーディングカードNo054（2周目）、トレーディングカードNo136（2周目）

能学会的职业摔跤技能：フロントネックチャンスリードロップ

排位战 9

需要金钱：LB$150,000
地点：Destroy Stadium

战斗地点在地图最左下的体育场。进门转右前行，敌全灭后上层的卷帘门会打开。进入转左，敌全灭后卷帘门开启。前方的敌人手持棒球向主人公投射，三次机会，玩家只要击中投过来的球就能反弹将这些敌人一次性全灭，如果三次都没击中或者击打的力量不强以致球



反弹的速度距离不够的话，那么玩家就要一个个杀过去了。通过后将前方的敌人全灭，然后可开启卷帘门再上一层。前行灭敌，卷帘门开启后又是棒球手，不过这次投掷的速度会更快。通过后前行消灭敌人，直走到尽头，存档后前行可挑战BOSS。

BOSS的武器是手枪，攻击方式是子弹，一旦被连续打中主人公就会被击飞。所以玩家要以S路线蛇行接近BOSS，然后绕圈狂奔，待其发射时从侧面或后方进行攻击。平时的子弹攻击多用Z键防御，不过要注意及时补充电力。另外，体育场四周都有回复道具供补充。

获得卡片：トレーディングカードNo006（1周目）、トレーディングカードNo007（1周目）、トレーディングカードNo008（1周目）、トレーディングカードNo009（1周目）、トレーディングカードNo010（1周目）、トレーディングカードNo055（2周目）、トレーディングカードNo056（2周目）、トレーディングカードNo057（2周目）、トレーディングカードNo137（2周目）

能学会的职业摔跤技能：リバースアームサルト

排位战 8

需要金钱：LB$200,000
地点：SANTA DESTROY HIGHSCHOOL

战斗地点在地图下方的市立高中。进校后首先将庭院左右两侧的敌人全灭，然后进入中间教学楼的大门，消灭敌人后前行转左。此时会出现手持火把的敌人，如果被攻击到的话主人公全身都会燃烧，并且HP自动不断减少，所以玩家在消灭敌人后一定要尽快在就近找到灭火剂将身上的大火扑灭。一路直走，转右、转左、再转右，消灭敌人后进入大门。剧情发生，敌人会打开天花板上的喷湿器将主人公的武器失效，此时玩家无法攻击，但移动速度会变快。一路躲避敌人，狂奔至路的尽头，在门内找到开关，恢复正常，然后将光电重新充电后原路返回将敌人全灭。进入体育馆，将敌人全灭，然后前行上楼找到存档点，准备BOSS战。



BOSS是名手持武士刀的黑人少女，其动作敏捷，反应快，且会发射飞行道具。战斗的要点是切忌不要穷追猛打，攻击几下后就要结合紧急回避移动到其反击范围之外。BOSS的防御很是及时，所以玩家攻击的目的是诱其出招，然后从侧面发动真正的攻击。玩家在操作时一定要注意时刻保持移动，不要站在一处死打。有机会的话就要毫不犹豫地使用摔技，这样战斗才有可能尽早结束。如果被BOSS一轮猛攻而丧失了大量HP，不要恋战，立即在四周寻找道具进行补充。

获得卡片：トレーディングカードNo011（1周目）、トレーディングカードNo012（1周目）、トレーディングカードNo013（1周目）、トレーディングカードNo014（1周目）、トレーディングカードNo015（1周目）、トレーディングカードNo058（2周目）、トレーディングカードNo059（2周目）、トレーディングカードNo060（2周目）、トレーディングカードNo061（2周目）、トレーディングカードNo138（2周目）

能学会的职业摔跤技能：キャプチュード

排位战 7

需要金钱：LB$250,000
地点：BEAR HUG STUDIO

战斗地点在地图下方的地铁站。从检票口进入上地铁，将敌人全部消灭后下车，前行上楼进入检票口，出门来到电影制片厂。摄影棚内的敌人分散在楼上和楼下，注意其中有一种敌人手持的武器和主人公一样都是光剑，比较难对付。一路前行，将全部三个摄影棚内的敌人全灭后可找到存档点，进入BOSS战。

BOSS是个超能力迷，善于防御，攻击节奏缓慢。玩家的最好攻击方式是诱其出招后，用紧急回避翻滚至侧面或者后方进行攻击。战斗中途BOSS会飞上天，



玩家无法攻击，此时要将战场周围亮着的灯全部破坏BOSS才会坠落。最后阶段BOSS会反复用光波、砸地、光线三种攻击方式，熟悉了后很快就能发现其出招或收招时的硬直时间，趁此机会全力进攻吧。

获得卡片：トレーディングカードNo015（1周目）、トレーディングカードNo017（1周目）、トレーディングカードNo018（1周目）、トレーディングカードNo019（1周目）、トレーディングカードNo020（1周目）、トレーディングカードNo062（2周目）、トレーディングカードNo063（2周目）、トレーディングカードNo064（2周目）、トレーディングカードNo065（2周目）、トレーディングカードNo066（2周目）、トレーディングカードNo067（2周目）、トレーディングカードNo139（2周目）

能学会的职业摔跤技能：ジャーマンスープレックス

排位战 6

需要金钱：LB$300,000
地点：BODYSLUM BEACH

战斗地点在地图左侧的海滩。将沙滩上的敌人全部消灭后，起点右侧的铁丝网就可以砍断通行了。一

路前行，消灭敌人，砍断铁丝网。此时会出现使用连发武器的敌人，防御的话会非常费电，要注意及时补充。一路上还会有不少地雷，所幸回复道具也较多，不小心被炸的话就地进行补充吧。将敌人全部消灭后，前行找到存档点，进行BOSS战。

BOSS是名特种女兵，这绝对是游戏开始以来最具难度的一场战斗。首先BOSS会站在原地不动，不断释放追踪导弹，玩家一定要将成功躲避作为首要作战指南，不然被炸几回后就离游戏结束不远了。然后在BOSS发射导弹后，通过绕行尝试接近，如果双方距离较短，通过绕行接近后有很大几率可以攻击，不过要注意BOSS此时的硬直时间很短，如果玩家接近后BOSS已有防御就马上远离准备躲导弹，然后在发射前缩短距离再次尝试接近。然后BOSS会一路向反方向狂奔，此时要紧追上去，靠近时绕到侧面或后方猛砍，只要BOSS是准备用铁铲进行攻击，那就可以一直尾随攻击。到了后期BOSS会跳上岩石，此时要远离躲避，待其跳下时按老方法进行攻击。战场只有一个HP回复道具和一个电力补充道具，玩家一定要在HP极少时再补充。总之战斗过程中玩家一定要保持极大的耐心和高度的谨慎，反复用上述方法进行攻击，然后记住随时准备躲避追踪导弹，才有可能获得最后的胜利。

获得卡片：トレーディングカードNo021（1周目）、トレーディングカードNo022（1周目）、トレーディングカードNo023（1周目）、トレーディングカードNo024（1周目）、トレーディングカードNo025（1周目）、トレーディングカードNo068（2周目）、トレーディングカードNo069（2周目）、トレーディングカードNo070（2周目）、トレーディングカードNo140（2周目）

能学会的职业摔跤技能：スロイダー

排位战 5

需要金钱：LB$350,000
地点：Senton Splash Tunnel

战斗地点在地图右侧田野草丛的地下通道中。有一个神秘人会一直在前方狂奔，紧跟着他一路前行。敌人全是和自己一样手持光剑，路上有大量回复，走到路的尽头即可看到存档点。

BOSS战是一段剧情，玩家无需战斗。

获得卡片：トレーディングカードNo025（1周目）、トレーディングカードNo026（1周目）、トレーディングカードNo027（1周目）、トレーディングカードNo028（1周目）、トレーディングカードNo029（1周目）、トレーディングカードNo030（1周目）、トレーディングカードNo071（2周目）、トレーディングカードNo072（2周目）、トレーディングカードNo088（2周目）、トレーディングカードNo089（2周目）、トレーディングカードNo090（2周目）、トレーディングカードNo141（2周目）、トレーディングカードNo147（2周目）

能学会的职业摔跤技能：无

排位战 4

需要金钱：LB$400,000
地点：???Hole

战斗地点在地图下方的地铁站。从检票口杀进去，下楼将月台上的敌人全部消灭后，上列车。主人公会在车上睡着，此时玩家要将左手柄的连接线取下，然后横握右手柄玩一个古老的8位机射击游戏。游戏中可以无限续命，将游戏的BOSS消灭即可醒来。下车前行，上楼找到存档点。



BOSS是名魔术师，会突然消失，攻击时注意用紧急回避引诱，然后绕到侧面或后方猛砍。BOSS放鸽子时绕行冲上去攻击，当上下颠倒时，移动方向的操作会完全相反，如果不习惯就躲避防御，很快就会恢复正常。最值得注意的是在后期要小心BOSS将主人公装在魔术箱内，此时要迅速按照图示摇动手柄，不然会立即丧命。

获得卡片：トレーディングカードNo031（1周目）、トレーディングカードNo032（1周目）、トレーディングカードNo033（1周目）、トレーディングカードNo034（1周目）、トレーディングカードNo035（1周目）、トレーディングカードNo073（2周目）、トレーディングカードNo074（2周目）、トレーディングカードNo142（2周目）

能学会的职业摔跤技能：かんぬきスープレックス

排位战 3

需要金钱：LB$450,000
地点：Speed City

战斗地点在公交车站。将停车场内的敌人全部消灭后，上巴士。巴士上会出现许多敌人，由于战斗空间狭长，所以玩家最好把住一头再开始进攻。下车后即可存档，准备BOSS战。



BOSS是名发射光炮的老妇。战斗开始后玩家只需朝着对面一路狂奔，老妇会在中途不断发射光炮过来，玩家此时要连按A键进行防御或者躲到路两旁的房间中才能躲避。如果是防御记住要记得补充电力，如果是躲避则房间中有敌人和宝箱。最后见到老妇即可胜利，无需战斗。

获得卡片：トレーディングカードNo036（1周目）、トレーディングカードNo037（1周目）、トレーディングカードNo038（1周目）、トレーディングカードNo039（1周目）、トレーディングカードNo040（1周目）、トレーディングカードNo075（2周目）、トレーディングカードNo076（2周目）、トレーディングカードNo077（2周目）、トレーディングカードNo078（2周目）、トレーディングカードNo079（2周目）、トレーディングカードNo080（2周目）、トレーディングカードNo143（2周目）

能学会的职业摔跤技能：无

排位战 2

需要金钱：LB$500,000
地点：Studium Basement

战斗地点在体育场。在入口玩家要驾驶摩托冲刺时挥动右手柄才能飞跃横杆进入体育场的外场，然后绕行至内场入口时再次飞跃，进入棒球场。这里四面八方会不断涌现出许多敌人，玩家可以骑着摩托横冲直撞，也可下车持剑砍杀。将敌人全部消灭后，来到棒球场下方，存档后进行BOSS战。

BOSS是名坏女孩，武器是球棒。她会主动攻击，玩家只要做好防御，并及时绕行很容易就能攻击到BOSS。不过BOSS最恐怖的是坐在地上哭泣装可怜，此时只要主人公离得很近的话就会不由分说的被一击必杀，所以切莫对BOSS穷追猛打，随时警惕BOSS坐地才是关键。后期BOSS的球棒会燃火，不过玩家的打法变化不大。利用被BOSS击打出的傀儡，砍杀的最后一击才能实现破防。

获得卡片：トレーディングカードNo041（1周目）、トレーディングカードNo042（1周目）、トレーディングカードNo043（1周目）、トレーディングカードNo044（1周目）、トレーディングカードNo045（1周目）、トレーディングカードNo081（2周目）、トレーディングカードNo082（2周目）、トレーディングカードNo144（2周目）

能学会的职业摔跤技能：1周目无，2周目能学会ダブルリストアームサルト

排位战 1

需要金钱：LB$550,000
地点：Forest of Bewilderment

首先玩家要徒步跑到立交桥，在此处才能骑上摩托。然后上高速，一路躲避障碍，撞毁敌人坐骑。中途还要飞跃障碍，躲避光线射击，最后按照图示按Z键冲过断桥。然后主人公会来到迷雾森林，此处玩家要按照岔路口的路人所指方向前进，不然会在迷宫中无限循环并迷路。正确的道路方向是右、左、右、左，路上还有比较难缠的手持光剑的敌人，通过后玩家一路直走能找到存档点。



BOSS是名女格斗家，周边的龙是战场的界限，在战斗过程中会逐渐变小。BOSS移动速度快，身手敏捷。玩家在进攻时要紧急回避诱其出招，然后趁其硬直迅速砍一、两下就跑。面对BOSS的徒手进攻应以回避为先，防御为辅。攻击中一旦落空或被防住，就要及时收手，以免被反击。总之，只要躲避及时，攻击时不冒进，基本上不用补充HP就可获胜。

获得卡片：トレーディングカードNo046（1周目）、トレーディングカードNo047（1周目）、トレーディングカードNo048（1周目）、トレーディングカードNo049（1周目）、トレーディングカードNo050（1周目）、トレーディングカードNo083（2周目）、トレーディングカードNo084（2周目）、トレーディングカードNo085（2周目）、トレーディングカードNo086（2周目）、トレーディングカードNo087（2周目）、トレーディングカードNo145（2周目）、トレーディングカードNo146（2周目）

能学会的职业摔跤技能：无

通关追加

1、重新开始游戏时可选择BITTER难度。

2、武器、排位、金钱、服装、卡片等全可继承至2周目。

3、追加编号50以后的卡片，一共150张，全为游戏原画设定。

4、追加新的服饰，在エリア51和自家壁橱均有。

5、装备椿Mk－III可以看到真正的结局。

隐藏BOSS

玩家将在第3排位战后获得的“日本刀”交给ナオミの研究所的博士，然后再去ナオミの研究所就可以购得TSUBAKI Mk－III这件终极武器，价格是49800。第1排位战结束后，装备好TSUBAKI Mk－III后回自宅的厕所，选择第三个选项“本当のエンディングを見る”就可以进行隐藏BOSS战了。



战斗场地就在自家下方的院子里。BOSS动作极其敏捷，擅长使用突进攻击，防御也很好。后期还会使用飞行道具。进攻的要诀在于用紧急回避向左右两侧翻滚，然后绕至侧面或者后方趁其出招时的硬直进行进攻。切记不要死缠烂打，另外拼刀时一定要力争获胜，这样又可以增加获胜机会。摔技几乎无法使出，可以放弃。



NDS	本刊译名：纯真传说			CERO A
	NBGI	6090日元	2007年12月6日	
角色扮演	卡带	日版	1人	1Gb

连击系统

连击系统一直是本系列的一大特点，根据玩家的操作，可以对某一敌人发动连续攻击。一般是以普通攻击、特技攻击、奥义攻击、秘奥义的顺序发动。根据不同的敌人，连击的方法也不相同。熟练掌握连击后，玩家甚至可以以极低的等级挑战BOSS级角色。在本作将敌人打至浮空状态时，玩家还可以跳起发动特技对敌人造成空中连击，这也是自身不受伤害屈死BOSS的方法之一。

挖掘和采集

在野外大地图和行会迷宫中的矿石和草药都可以进行挖掘采集，并可以获得珍贵的合成道具，因为成功几率较低，玩家可以装备上战斗风格中附加的技能挖掘采集。

特技熟练度

角色升级后可以学得新的特技，在战斗中不断使用，特技的熟练度也会得到提升，每提升一级发动特技必须消耗的TP值减少，修炼满后消费TP值减半，并且还可以派生出新的特技。

觉醒

战斗中在角色HP槽和TP槽上面还有一条红色槽，这就是觉醒槽，也是本作的新系统。成功防御住敌人的攻击和对敌人不断进行连击，都能促使觉醒槽的增长。主人公在觉醒状态下能力上升，并且在人物身边会出现一个白色气圈，觉醒槽会在此同时逐渐缩短。在此时同时按下L键和R键，玩家可以控制出战队员对敌人进行连击，给予敌人强力伤害。在第五种战斗风格中可以获得秘奥义，装备后在觉醒中可以发动。

操作系统指南

菜单		
术・技	使用、登录、切换魔法和特技	
アイテム	物品	
スタイル	切换角色战斗风格，装备附加能力	
装备	替换角色武器、防具	
ステータス	人物情报，上下翻页可查看装备附加能力和战斗风格附加能力	
作战	调整战斗类型，为角色规定优先作战行动	
料理	制作、使用各种料理	
ライブラリ	查看怪物图鉴、物品图鉴等	
ギルド	查看已接受的行会任务及行会等级等	
システム	调整游戏设置	
	セーブ	存盘
	ロード	读档
	オプション	调节游戏设置
	タイトルに戻る	返回游戏标题菜单

战斗操作	
十字键	控制角色行动方向，上为跳跃
A键	普通攻击
B键+十字键	特技攻击
X键	调出战斗菜单
Y键	防御，浮空时按下平稳落地
L、R键	切换控制角色，按住R键人物自由移动
START键	暂停游戏
SELSCT	切换操作方式
野外场景操作	
十字键	方向键，移动
A键	对话、调查、采集矿石草药
B键	取消键
X键	调出菜单
Y键	攻击键，被攻击怪物进入战斗后体力自动损失
L、R键	切换视角
SELECT键	SKIT对话
下屏幕	使用触摸笔显示角色状态、大地图和详细地图

行会

从游戏中期开始，玩家可以在各城市的行会中接受任务。接受任务后玩家要到该城市周围的迷宫中完成，完成任务后玩家可以从迷宫中自动返回城市行会，但在完成任务前必须自行移动到行会迷宫中。完成行会任务后可以使用获得的GRADE奖励换取物品，其中包括开启特殊战术物品和决定二周目继承物品。完成任务后，玩家还可以获得相应的行会点数，提升自己的任务完成等级，不过在最初玩家只能完成一级的任务。行会任务相当简单，大多是在行会迷宫中装备特定武器防具打十场战斗、消灭固定个数的敌人和寻找某人对话之类，完成过一次的任务，还会在行会中重新出现。



←可见式敌人，可自由战斗。

自由战斗

角色升级后可以学得新的特技，玩家在战斗中按R键与方向键组合，可自由控制角色行动方向，玩家可以绕到敌人背后发动攻击。在战斗中敌人掉落的金钱和物品，玩家也需要自行拾取。

附加武器能力

在武器屋，玩家可以使用从迷宫中得到的特殊素材对武器进行合成，合成后该武器附加特殊的攻击效果。每把武器最多可以附加三种特殊能力。

绊

就是人物间的友好度，根据SKIT对话中的选择、战斗中使用回复或辅助魔法、吃料理提升。友好度提升后，两名角色间的回复和连携效果都会得到提升，SKIT对话正确选择可提升较高友好度。



←战斗时不能一味猛攻，有时也要注意防御。

战斗风格附加能力

本作角色共有六种战斗风格，前四种在游戏开始时就有，另外两种为隐藏战斗风格，需要满足特定条件才能出现。选择不同的战斗风格，角色的能力会有一定的变化。战斗风格修炼与敌人等级无关，玩家可以快速消灭初级怪物修炼战斗风格。

イノセント

级别	名称	效果
LV2	幸运上升	幸运＋10%
LV5	觉醒延迟	觉醒槽下降速度变慢
LV8	觉醒容易	觉醒槽＋20%
LV10	觉醒	觉醒槽满后可以发动奥义
LV15	觉醒延长	觉醒槽满状态时间增加
LV20	幸运の代偿	幸运＋20，其他能力各－10%
LV30	威压	敌人逃跑几率增加
LV40	绊追加	同伴好感度＋1
LV50	悟り	HP、TP自动恢复

出现条件：任意三个职业达到15级，与任意同伴友好度180以上，宿屋睡觉后自动获得。

ヴァーサス

级别	名称	效果
LV2	ハンデ	全能力－20%，获得经验值＋10%
LV3	ハンデ2	全能力－40%，获得经验值＋15%
LV4	ハンデ3	全能力－60%，获得经验值＋20%
LV5	ハンデ4	全能力－90%，获得经验值＋25%
LV6	能力衰退	攻击、知性－30%
LV7	技威力低下	技能威力－80%
LV8	术威力低下	术威力－80%

出现条件：联机，去宿屋睡觉后自动获得

ウィズダム（后排打击攻击）

级别	名称	效果
LV2	TP上升	最大TP＋20%
LV4	知性上升	知性＋5%
LV6	早口咏唱	咏唱时间—20%
LV8	スニ—キング	受攻击几率下降
LV10	知性の代偿	知性＋5%，攻击－10%
LV12	术抵抗	术伤害－20%
LV14	高速咏唱	咏唱时间—20%，TP消费量增加
LV16	マタギの经验	采集成功率上升
LV18	TP节约	TP消费量－15%
LV20	HPの代偿	最大TP＋20%，最大HP—50%
LV25	压缩咏唱	咏唱时间—20%，TP消费量增加
LV30	术の心得	术熟练度＋20%
LV40	术威力上升	术威力＋30%
LV44	踏ん张り4	避免硬直，最大HP－40%
LV49	コンボ追加4	普通攻击连击数＋1，战斗中一动速度下降
LV50	古语咏唱	咏唱时间—20%，最大HP—50%

ガ—ディアン（高防御力战斗）

级别	名称	效果
LV2	防御上升	防御力＋5%
LV4	痛恨の回避	避免收到会心一击
LV6	ルア—	增加被攻击几率
LV8	毒防御	40%几率毒效果无效
LV10	マタギの知惠	采集成功率提升
LV12	毒の耐性	中毒后HP下降速度变慢
LV14	封印防御	40%几率封印效果无效
LV16	防御の代偿	防御力＋5%，敏捷－20%
LV18	マヒ防御	40%几率麻痹效果无效
LV20	踏ん张り	避免硬直
LV24	石化防御	40%几率石化效果无效
LV28	打击抵抗	物理伤害－20%
LV36	リジエネ	HP自动恢复
LV40	コンボ追加3	普通攻击连击数＋1，最大HP－30%
LV45	リラックス	TP自动恢复
LV50	愈しの翼	恢复HP的术效果增加

テクニカル（高机动力战斗）

级别	名称	效果
LV2	敏捷上升	敏捷＋10%
LV4	ダッシュ	移动速度上升，防御力－5%
LV6	气配消し	出现敌人减少
LV8	吸い上げ	捡拾远处道具
LV10	マタギの嗅觉	采集点增加
LV12	エスケ—ブ	逃跑时间缩短
LV14	落下お金增加	掉落金钱增加
LV16	跳跃后	后跳距离增加
LV18	黄金の手	稀有道具采集率增加
LV24	敏捷の代偿	敏捷＋10%，防御力－5%
LV28	ジャンプ	跳跃能力增加
LV32	跳跃前	前跳距离增加
LV36	コンボ追加2	普通攻击连击数＋1，最大TP－30%
LV40	マタギの远目	可以发现远处的采集点
LV45	踏ん张り3	避免硬直，最大TP－40%
LV50	ダミの达人	果冻效果＋100%

アドバンス（先头打击攻击）

级别	名称	效果
LV2	HP上升	最大HP＋20%
LV4	攻击上升	攻击力＋5%
LV6	アサルト延长	无线压制气槽速度下降速度变慢
LV8	阳动行军	出现敌人增加
LV10	コンボ追加	普通攻击连击数＋1
LV12	イダテン	移动速度提升，最大HP－15%
LV14	HPの代偿	最大HP＋20%，最大TP—50%
LV16	アサルト强化	无限压制威力上升
LV18	落下お宝增加	敌人掉落道具增加
LV20	攻击の代偿	攻击力＋5%，知性－10%
LV25	会心の心得	会心一击率＋40%
LV30	技の心得	技能熟练度＋20%
LV35	踏ん张り2	避免硬直，防御力－20%
LV40	技威力上升	技能威力提升30%
LV50	武器の达人	武器付属效果发动率增加

前世今生志向一致同伴大集合 盗贼圣女不良骑士怯懦圣龙……

路卡（**ルカ**）又做了经常做的怪梦，在梦中自己是森萨斯（**センサス**）国的将军阿斯拉（**アスラ**），率领着士兵与拉提奥（**ラティオ**）军战斗。阿斯拉将军勇猛果敢光明正大，深受士兵爱戴，与现实中的路卡完全相反。迷迷糊糊的路卡下楼后忘了向父母问好，受到了父亲的批评，好在母亲劝住了父亲才使路卡没受皮肉之苦。路卡生活的世界里每天都是战争的新闻，百姓们早已厌倦，但军方却毫不理睬，西北的战场逐渐激烈，并且不断扩大征兵。不过路卡目前还没有被征兵的危险，父亲依然希望路卡成为一名超越自己的商人。报纸上的一条新闻引起了路卡父亲的注意，王都异能者捕缚适应法通过，母亲立即教育路卡不要与异能者搭上关系。

艾迪（**エディ**）和尼诺（**ニーノ**）因足球比赛人数不足，邀请路卡加入，毫无运动神经的路卡自是出言谢绝，但二人却只要路卡充数，无奈路卡只得跟二人一起前往赛场。虽然在比赛时路卡竭尽全力，但天生没有运动细胞的他依然是毫无作为，看着同伴们矫健的身影，路卡又想起了梦中的“自己”阿斯拉，随后竟然站在赛场上梦到了要将地上世界与天空世界重新融合的阿斯拉。结果路卡的队伍败给对手，艾迪和尼诺把失败的责任推给了路卡，并强迫路卡去道具屋购买热狗赎罪。在广场上，路卡见到王都士兵正在逮捕异能者，被逮捕者似乎是有名骑士的儿子。

垂头丧气的路卡在港口撞倒了因饥饿而同样消沉的少女，好心的路卡把自己买的热狗送给她。吃完热狗后少女心情大好，向路卡做了自我介绍，原来她叫伊利亚（**イリア**），身边的奇怪生物是缪斯族的科达（**コーダ**）。此时从船上下来了两名阿露卡（**アルカ**）教信徒，一见二人伊利亚拔腿就逃，但可惜跑到了前无去路的运动场。阿露卡教信徒称伊利亚为萨尼亚村转生者，并说为了创造他们理想中的乐园马提乌斯（**マティウス**）需要伊利亚的力量，尽管伊利亚拒绝与袭击自己村庄的人合作，但却被二人用武力强行逮捕。看着被捕的伊利亚，路卡想起梦中那个勇猛的自己，终于鼓起勇气用颤抖的声音说出了自己心中的真实想法，要两人放开伊利亚。被两名信徒推倒后，路卡再也不能忍耐有如阿斯拉附体，竟然拿起木棍作为武器从两人手中救出了伊利亚。此时传来了马提乌斯的声音“这就是转生者的力量吧，呵呵这可是意想不到的同志。”为了保护伊利亚和自己，路卡竟以变身为魔神阿斯拉要挟马提乌斯，不过马提乌斯似乎并无动手之意飘然离去。而刚才发生的这一切却都被一直在等待热狗的艾迪和尼诺看在眼里，他们不但对路卡的印象大为改观，还主动走上前来搭话。

伊利亚从小时候起就拥有奇妙的力量，也许是因为这种力量，他竟然跟路卡一样经常做同样的梦，在她的故乡萨尼亚村中还有不少类似的孩子。从小父母便教育他们，不能告诉外人这种奇妙力量，更是禁止使用。后来马提乌斯带领阿露卡教杀到，称伊利亚等孩子拥有的奇妙力量为天术，说这种力量不属于地上世界而是天上神灵拥有的力量。为了得到这种力量，马提乌斯逮捕了这些孩子。伊利亚梦中的自己是伊南娜，也是阿斯拉的恋人，得知这个秘密路卡自是大吃一惊。伊利亚突发奇想，提议寻找那些拥有相同能力的人，虽然路卡并不情愿，但想起自己也是要被逮捕的对象，路卡只得同意了她的意见。

离开城市后两人利用天术的力量消灭了无数怪物，过桥后遭遇到两名神秘的士兵，他们的目的是逮捕转生者，也就是所谓的异能者。路卡和伊利亚立即投入战斗，却在此时失去了力量，只得乖乖地束手就擒并被关押在王都管辖的转生者研究所内。转生者被抓到研究所后，不但要接受检查，还会被直接派上战场。在地牢中路卡见到了跟自己相同的转生者斯巴达（**スパーダ**）和千岁（**チトセ**）并且被强迫进行了战斗测试。第一场战斗轻松取胜，第二战则由新同伴斯巴达单挑怪物，结果斯帕达觉醒后轻松击败了对手。原来斯帕达的前世是圣剑丢朗达鲁（**デュランダル**），是天空世界无比锋利的利剑，也是阿斯拉的爱剑和“好友”。通过了战斗测试，路卡一行被发配到西部的战场上支援作战。

一想到自己要上战场杀敌，路卡无论如何也不能打起精神，不过同样被发配到西部战场的千岁的鼓励下，路卡重新打起了精神。奇托赛还提醒路卡，一定要注意那些前世与阿斯拉敌对的拉提奥军转世者。然而奇托赛的突然出现却使伊利亚颇为不满。在战场上路卡表现活跃，甚至有些得意忘形，忘记了自己是在夺取别人的生命，因此被伊利亚指责。然而在此时千岁却突然出现，对路卡的行为大加赞扬。原来千岁的前世是朔夜（**サクヤ**），一直默默在阿斯拉身边支持着阿斯拉，但却对伊南娜充满嫉妒。现在的千岁不再躲闪于阴暗处，而是直接以亲吻路卡来表达自己的爱意，这让伊利亚方寸大乱。而路卡在认真思考之后，觉得伊利亚的批评很有道理。



从营地方向突然传来一声巨响，路卡一行迅速赶回营地，发现敌人趁我军主力前进之时偷袭营地。营地里四处火起，敌人正躲在暗处狙击我方士兵。斯帕达立即冲在最前面，用自己精湛的剑术阻挡敌人的子弹，并且将狙击手逼了出来。这名狙击手正是当日挑战阿斯拉的死神修部诺斯（**ヒュプノス**）转生者里卡尔多（**リカルド**），而他现在的却并非以杀害路卡为目的，而只是完成自己偷袭的任务。现在的他似乎完全对前世的恩怨毫不在意，只对自己的工作热心。里卡尔多的同伴哈斯塔出现后，不但使路卡一行浑身不自在，甚至使里卡尔多掉转枪头。眼见形势不妙，路卡一行立即撤退，但千岁却拒绝了路卡共同撤离的邀请，轻吻了路卡后悄然离去，伊利亚也因此大发雷霆……

按照伊利亚原定计划，一行人前往圣都纳奥斯（**ナーオス**），但身心俱疲的路卡在经历了许多事后，已经开始后悔当日离家出走。纳奥斯是一个绿色的城市，似乎是因为圣女的存在，这里才会出现奇迹。但路卡一行走到纳奥斯象征的大圣堂后，发现这里已经成了人迹罕至的废墟。突然在路卡一行身后有人叫斯帕达的名字，回身一看原来是斯帕达家以前的管家。在他家稍适休息，路卡一行还从管家口中得到了圣女的情报。原来这里的圣女叫昂纠（**アンジュ**），一直在大圣堂工作，并拥有治疗不治之症的神奇力量，一直深受百姓爱戴。但是一日突然有盗贼闯入大圣堂，昂纠单身与其战斗，突然大圣堂在一声巨响中化为废墟。也因为此事，昂纠在异能者捕缚适应法通过后被逮捕。根据管家推测，她现在应该被关押在不远处的纳奥斯基地内。为了救出圣女，路卡一行立刻出发。路上伊利亚看出了路卡后悔离家出走的想法，不但责怪自己挑唆路卡离家出走，还安慰路卡让路卡选择自己想要的生活。而“不良少年”斯帕达却早已下定决心，在他的影响下，路卡对自己的想法感到羞耻，决定在完成自己的使命前绝不回家，并发誓要像自己前世阿斯拉一样保护好伊利亚。

路卡一行悄悄潜入了机器轰鸣的纳奥斯基地中，走在最前的斯帕达突然停下了脚步，原来在前方整齐排列着一个巨大的瓶子，每个瓶子中都放着一个人体标本。路卡一行立即想起以前听说过转生者被作为武器使用，但谁也没想到竟然会是这样的使用方法。离开惨不忍睹的“标本间”后，一名巨大机器士兵挡在路卡一行面前，从外面可以看见机器士兵内部座椅、搭载的武器，还发现在它身后有一个装有女性转生者的容器。虽然里面没有乘坐任何驾驶者，但机器士兵仍然向路卡一行发动了猛烈的攻击。路卡三人合力击败巨大机器士兵后，路卡一行救出了瓶子中的转生者。而她却正是路卡一行要找的人——圣女昂纠。虽然伊利亚邀请圣女成为同伴，但她却因为自己的能力破坏了大圣堂，对教会对自己都是侮辱为由，拒绝了伊利亚的请求。不过斯帕达说道“转生者只因拥有力量，就要被人利用，或者是伤害他人，除此以外没有别的生存方法吗？关键问题难道不是自己要做什么吗？”他的话语打动了圣女昂纠，决定加入队伍从此与路卡一行一起救助转生者。昂纠今生为圣女，前世则是著名的军师奥利菲艾鲁（**オリフィエル**），并且在战场上与阿斯拉惺惺相惜。

离开纳奥斯基地时，设施内警钟响起，大量内部人员慌忙逃跑，似乎是因为加拉姆（**ガラム**）军突破西战场侵入纳奥斯基地。趁着基地中的混乱，路卡一行顺利撤离，但突然一个熟悉的身影挡住了路卡一行的撤离路线，他正是当日的里卡尔多。里卡尔多这次的目的是圣女昂纠，似乎是受到了某人的委托，奉命保护圣女昂纠的安全。虽然路卡请求他像当日在西部战场那样放过自己一样放过圣女，但他却因为尊重契约而当场拒绝，围绕着圣女昂纠双方剑拔弩张。此时圣女昂纠使用出了金钱战术，将自己项上价值连城的饰物交给里

卡尔多，用它将里卡尔多招募为部下。因为这串饰物的价格足够里卡尔多用于支付违约金，也足够雇佣自己为护卫，因此里卡尔多痛快承诺，双方化干戈为玉帛。即将到达纳奥斯基地出口时，里卡尔多觉察出情况不对，立刻提醒大家做好战斗准备。随后一名奇异的男子出现在路卡一行面前，他自称是守卫地上世界的人加多鲁（**ガードル**），他说路卡等转生者导致天上世界灭亡，并要在地上世界将转生者彻底毁灭。不过他并非路卡一行的对手，里卡尔多紧握手中长枪枪口对准加多鲁，两人形成奇妙的对峙状态，路卡等人也只得呆望着两人的对峙。也许是自知不敌，加多鲁突然转身离去……

回到纳奥斯后，里卡尔多告诉圣女，自己的前一雇主是提诺斯（**テノス**）的阿鲁贝鲁（**アルベール**），路卡一行推测他与玛提乌斯一样以招募转生者，以创世力为目标。阿鲁贝鲁确实知道里卡尔多是转生者，也在寻找着创世力。创世力到底是什么？为什么大家都要得到它？路卡苦苦思索，昂纠突然想起天上世界也是因创世力而毁灭。

枢密院是在教会势力扩大时设立，负责为国政事务建议工作，是一个秘密的机关。似乎也是教会与阿鲁卡教的联系枢纽。但现在枢密院除了通过异能者捕缚适应法外，还利用玛提乌斯逮捕了大量转生者，目前枢密院中最为活跃的则是奥兹巴鲁特（**オズバルド**）。

回到王都因为异能者捕缚适应法的缘故，路卡一行不能顺利搜集情报，只能暂时潜伏在当年斯帕达离家出走时使用的秘密基地中。为了搜集到有用情报，路卡等人冒险离开基地。在自己熟悉的城市中，路卡想起了家庭的温暖，但现在却不能进入心中自是百感交集。身边的柯达觉察出路卡的心情变化，询问路卡是否在怀念亲人和朋友，路卡虽然意识到自己的行动也许会对伙伴们造成危险，但却不能抑制住思念亲人的感情。走到家门前的小路上，路卡闻到了母亲制作的饭菜的独特味道，更是对家想念异常。走到门口时，路卡听到父亲愤怒的声音，原来在路卡走后士兵们经常来这里问讯，母亲每天都制作路卡喜欢的食物，等待路卡回来。路卡终于理解了父母对自己的爱，而此时突然传来了爱迪和尼诺的声音。虽然他们曾经见过路卡使用人人畏惧的超能力，但却并不把路卡当做异能者，依然把他当做好朋，并且主动帮助路卡蒙骗士兵，使路卡能顺利地逃回“秘密基地”。

回到地下水道后，其他的同伴们还没有回来，只有一名陌生的少女站在这里。不过她并非是为逮捕异能者而来，而是一直以地下水道为家住在这里。路卡立即郑重道歉，打消了少女因陌生人出现而产生的紧张感。不久后同伴们都平安返回，但因为刚才路卡回家的缘故，城市中出现大量搜捕异能者的士兵。陌生少女为了路卡一行能逃避追捕，主动带路进入地下水道的更深层。这名陌生少女名为艾尔玛娜（**エルマーナ**），带着两名孤儿一起在这里生活，因为生活所迫，偶尔不得不做一些小偷小摸的坏事。艾尔玛娜提议自己负责搜



游戏流程

1、单挑战：阿斯拉极强，可以轻松战胜对手。
2、睡醒后下楼，吃完早饭后，跟小伙伴去赛场。
3、赛场在城市的左上方。
4、去港口边的道具屋。
5、剧情后强制战斗，完成后出城。
6、出城后一直向左下走过桥，桥头剧情后一直向下走剧情。
7、与牢房中的一男一女对话后，与伊利亚对话。
8、强制战斗，第一场以三敌一，非常简单。第二场觉醒后的斯帕达与一只怪物单挑，依然没有难度。
9、到达西部战场后，先在营地周围转转开启四个宝箱。
10、进入地图左上出口引发剧情。
11、沿路前进，场景内几个宝箱，路上要打几场强制战斗，都没什么难度。
12、最深处剧情后返回营地，要与里卡尔多强制战斗。
13、离开营地进入大地图后，向左下绕过弧形山脉，然后一直向南进入圣都纳奥斯基地。
14、走到圣都大教堂前剧情后，向出口方向走。
15、管家剧情后去行会下方的管家家。
16、剧情后出城，向西走到达纳奥斯基地。
17、进入基地一直走到深处引发剧情。
18、然后继续向下走，存盘后进入BOSS战。
19、BOSS战：机器士兵，在它旋转攻击时一定要注意防御，并且在战斗前调整同伴的战斗指示。
20、胜利后圣女加入，出门存盘，因为在返回路上还要打一场不难的BOSS战。
21、离开研究所后，返回圣都管家家。
22、离开圣都后，回到路卡家所在的王都。
23、四处游荡引发剧情，在城市左下角下水道剧情后分队行动。
24、回到路卡家门口引发剧情。
25、进入钟乳洞，这里的敌人比较强悍，战斗时一定要多加小心。
26、最深处剧情后原路返回，路上最好多练练级。
27、出口BOSS战：シアン、ケル、ベロ，建议先合力消灭两条狗，然后再欺负可爱的小孩子。
28、エルマーナ单挑保镖，强制战斗可以轻松取胜。
29、回到圣都纳奥斯，教堂废墟剧情后在图书馆中开启宝箱。
30、到管家家小歇后去从城市左下方港口乘船出海。
31、到达アシハラ后分队调查，与村民对话后上桥，剧情后自己回到宿屋。
32、合流后去城市右上的王家墓地，但目前不能进入。
33、去城市右下方找国王对话。
34、从城市左上方出口出城，消灭十只指定的怪物后，返回城市与国王对话。
35、王家墓地最深处剧情后原路返回。
36、BOSS战：千岁，她的职业为女忍者，速度快，高攻击力，请注意回复。
37、从码头乘船出发前往ガラム
38、到达后一直向上走，被拒绝进入后与全部村民对话，然后再返回顶层进入火山。
39、火山上的地图极为相似，建议沿着路的一边行走。
40、BOSS战：ハスタ，先消灭他的两名手下。他的攻击力极高，很可能将我方队员秒杀。
41、原路返回离开火山，剧情后乘船前往ガルボス。
42、出村后一直向东走，进入山角下的圣地。
43、圣地道路狭窄细长，但迷宫并不复杂，还是沿着道路的一边摸索前进。
44、BOSS战：シアン、ケル、ベロ，老对手了，战法与以前一样。不过在此战シアン体力不足时会使用觉醒必杀，注意及时防御。
45、走出圣地后返回ガルボス。
46、乘船前往王都レグヌム。
47、在王都出口后发现不能离开，走到码头引发剧情。
48、与村民对话后，与リカルド对话。
49、与全部队员对话后，与科达对话。
50、BOSS战：ガードル，战斗比较简单，注意及时防御。
51、BOSS战：机器士兵，高防御力但出招速度缓慢，可以很轻松地躲避或防御。
52、在マムート可以购物更换装备。
53、出城后直行，从两山之间进入レムレース湿原。
54、中央BOSS战：BOSS是巨大的怪物，高攻击力并且附加毒攻击，先杀掉它的两名帮凶为上。
55、走出湿原继续北上，到达北部战场。
56、出口处BOSS战：ハスタ，这次他的两名部下会毒攻击，战斗方法还是先杀杂兵再打BOSS。
57、穿过北部战场一直北上，达到テノス。
58、剧情后出城，一直向东南方向走，进入东南角的神待ち园。
59、最深处圣女离队后，要打一场强制战斗。
60、返回北之国テノス，进入城市右上的テノス兵器工厂。
61、BOSS战：アルベール、圣女，圣女的连击和魔法都很强悍，建议先将她消灭。
62、乘飞空艇到达天空城，完成深处剧情后天空城毁灭。
63、苏醒后去不远处的小村庄。
64、进入存盘点附近的房间。
65、出村后乘坐旁边的飞空艇，向东南方向前进，进入黎明之塔。
66、塔中敌人又多又强，要多加小心，不过迷宫却非常简单，可以在这里好好练练级。
67、BOSS战：ハスタ，跟以前一样又带了两名杂兵，他比以前更强，附加毒攻击和眩晕攻击，并且会使用觉醒必杀。
68、BOSS战：オズバルド，高攻击高防御，并且会飞空，战斗中要注意防御和回复。
69、BOSS战：マティウス，最终BOSS战，难度极高，级别不够最好不要尝试。
70、回到路卡家，游戏结束。

流程虽短战斗精彩内容丰富
达成完美收集并非一时之事

集情报，但路卡一行要以钟乳洞中的灵药蘑菇为交换，为了保证安全路卡一行立即同意了她的建议。

在钟乳洞中，发现了类似祭坛一样的建筑，昂纠从祭坛上的古代文字推测这里曾经是信仰的中心。在祭坛深处，一个闪闪发光的旋涡吸引住路卡一行的视线，伊利亚更是毫无戒备地走上前伸手触摸。结果与此同时，大家眼前都出现了阿斯拉统一天上世界的场景。大家还看到了艾尔玛娜的前世，原来她就是阿斯拉的坐骑神龙威利特拉（ヴリトラ）。在天上世界毁灭后，因为威利特拉身体强健，在很长的时间内一个人孤独地生活在天空世界中。

返回路上，一名少年和两只恶犬拦住路卡一行的去路，这名少年名为西昂（シアン），前世是守护创世力的凯尔贝罗斯（ケルベロス）。西昂现在隶属于阿鲁卡教，这次的目的寻找创世力，他的询问对象自是拥有天上世界寿命最长者记忆的艾尔玛娜。因为目前前世的记忆并不完整，艾尔玛娜对创世之力所在全然不知，但西昂却不能相信，甚至动用武力要将艾尔玛娜强行带走。一番恶战之后，路卡一行击败了西昂和他的两只宠物。前世和现世都有无数人追求的创世力到底是破坏世界的力量，还是与名称相符的创造世界之力，或者是统一世界筑就理想乡的力量，路卡一行都陷入了深思。

离开下水道返回地面时，地上传来阵阵小孩儿的哭闹声，艾尔玛娜立即产生了不祥的预感。原来她一直养育的两名儿童因为生活所迫，偷窃了商人的食物，现在被商人逮捕并且要将他们卖往农场。艾尔玛娜顿时怒火中烧，天地之间都充满了圣龙的战意，商人的一个保镖见势不妙立即逃跑，但另一名保镖却在此时取回了前世的姿态，变身为鬼向艾尔玛娜发起挑战。而圣龙的力量却不容小视，三两回合后艾尔玛娜便将保镖打倒在地。得知艾尔玛娜的前世是威利特拉后，保镖立即举手投降，原来在前世威利特拉曾经救他一命。为了报答自己前世的恩人，保镖将两个孩子收养，解除了艾尔玛娜的后顾之忧。昂纠建议再次返回圣都纳奥斯，因为在信仰的中心应该有记忆点存在，而且在大圣堂的图书馆中有大量藏书，也许可以得到有用的情报。

回到纳奥斯后，在图书馆中收获颇丰，得到了珍贵的情报：目前记忆点存在的场所大概有四个，分别是加拉姆（ガラム）、阿西哈拉（アシハラ）、加鲁波斯（ガルボス）及提诺斯（テノス）。这四个地点都必须坐船前往，但现在是战争时期，老百姓想出海必须办理复杂的手续，因此里卡鲁多负责办理出海手续，路卡等人则返回管家家休息。从老管家处得到了新的情报：前几天王都军曾经进驻大圣堂，奥兹巴鲁特还从图书馆中带走了大量藏书。在港口看到一个陌生男子在与里卡尔多交谈，他发现路卡等人后便匆匆离去，因为年轻天真路卡等人并没把这事放在心上。在路卡一行乘船的同时，枢密院得到了关于搜寻创世力者的名单：玛提乌斯、加多鲁、阿鲁贝鲁、以及路卡……

阿西哈拉曾机关是版图辽阔的海洋大国，但现在却完全失去了以往的辉煌，大部分领土都被海洋淹没，并且目前还正在逐渐继续被海洋蚕食。为了搜集有用的情报，路卡一行兵分三队，路卡与伊利亚同队行动。路卡想起了当日与伊利亚的初次相会，并把这次行动当做是一次约会。可是路卡的行为却使伊利亚大为恼火，最后竟扔下路卡一人独自去搜集情报。沮丧的路卡只得一人返回，不料路上竟然遇到了久违的千岁，再会的二人自是异常开心。两人回到宿屋交谈许久，路卡从千岁的语调中看出了她的前世——朔夜。前世花之精灵朔夜深爱着阿斯拉，并且为了阿斯拉的幸福把他拱手让给伊南娜，只在暗处默默支持着阿斯拉。但是现在，千岁则决定不再做前世的自己，而是要与伊利亚公平竞争，并且邀请路卡与玛提乌斯合作。阿西哈拉是千岁的故乡，因为受到天上世界毁灭的影响，逐渐被海水吞没灾害频繁发生。为了拯救地上世界，玛提乌斯追求得到创世力。不过路卡因为不能认同袭击伊利亚村庄的做法，不能信任玛提乌斯。为了劝说路卡，千岁告诉路卡玛提乌斯的前世是阿斯拉最熟悉的人——魔王，也是统治森萨斯的人。最后千岁在临走时给了路卡一个忠告：绝对不能相信伊利亚。随后返回的伊利亚看到了千岁的背影，心情大坏对路卡更是责备有加。幸亏其他的同伴们逐渐返回，路卡才能暂时逃脱她的指责。人员齐整后，大家纷纷汇报，并且分析出因为这个国家有死后侍奉神的风俗，因此在代代的王家墓地中很可能有记忆点存在。可是守卫王家墓地的卫兵却拒绝让路卡一行进入，不过因为现在此地怪物横行百姓受害非浅，路卡一行以消灭怪物为条件，最终顺利地进入了王家墓地。

王家墓地中宽广异常，前进了不知多久路卡一行眼前突然出现了巨大壁画，壁画上描绘了古代的创世神话。最初的世界没有天地之分，只有一个巨大巨人孤独地生活着，为了逃避寂寞，巨人用自己的身体形成了大地，头部产生了神，随着神世界的繁荣，出了新的神，而天上的神夺走了这些新神的力量，并将他们放逐在大地上，并从此出现了地上世界。在壁画上还画有阿斯拉和伊南娜的画像，在两人中间还有一个人，这个人就是统治森萨斯的魔王。找到记忆点后，众人眼前出现了伊南娜畏惧阿斯拉使用创世力的前世片段。通过壁画上的古代文字，昂纠还读出了魔王使用创世力的记忆，在路卡眼前立刻出现了魔王使用创世力导致天上世界毁灭的场景，并认为魔王现在寻找创世力也是为了将地上世界毁灭。

在返回路上千岁再次出现，并且继续邀请路卡成为玛提乌斯的同伴，但现在路卡却认为魔王是毁灭天空世界的元凶，因此坚决不肯加入。但千岁却说天空世界的毁灭全部是伊南娜的错，并且忠告路卡现世也要提防伊利亚的背叛。在路卡的记忆中并没有伊南娜叛变的场景，也无法确认千岁的话，但路卡却早已下定决心，无论真相如何，自己都要全力保护伊利亚……

离开王家墓地后，路卡一行前往下一个目的地加拉姆。加拉姆城之后就是频繁爆发的火山，在这里祭祀着冶炼之神巴鲁亢（バルカン），路卡一行则以这里的象征火山为目标。守卫火山入口的守卫不让路卡一行进入，第一是因为这里神职者以外禁止入内，第二则是杀人狂魔哈斯塔占据了这里。一听到哈斯塔的名字，路卡一行更是按捺不住，恨不得立即冲上火山好好教训教训他。最后路卡一行以驱逐哈斯塔为入山条件，得到了守卫的批准后进入火山区。眺望着远处的火山，斯帕达总觉得自己在很久以前便认识哈斯塔，更有一种自己必须打倒他的使命感。

火山中炎热异常环境苛刻，斯帕达的思考却在磨练中逐渐明晰，并且回想起自己前世圣剑诞生时的记忆。在圣剑诞生时，冶炼之神巴鲁亢将强者的本质教给了圣剑。在圣剑诞生前，巴鲁亢曾制作过一把魔枪，这把魔枪嗜血异常因此在战场上不分敌我一律斩杀。巴鲁亢也因此再制作了圣剑，并希望能用它终结魔枪的无度杀害。在山顶火山口，路卡一行见到了魔枪哈斯塔。看到路卡，哈斯塔想起了前世身为魔枪袭击阿斯拉被圣剑阻止的场景。随后斯帕达和哈斯塔展开了宿命中的对决，一场恶斗之后，有同伴帮助的斯帕达大获全胜。战败的哈斯塔伏地求饶，虽然斯帕达毫不手软，但因为路卡的劝阻还是没有发动致命一击。而哈斯塔却对路卡非但毫不感激，反而在将路卡骗近之后突然发起攻击，长枪穿透了路卡的身体。身受重伤的路卡逐渐失去了意识，哈斯塔则在狂笑中逃亡……

失去意识的路卡看到了前世统一天上世界后阿斯拉拜访凯尔贝罗斯的景象，原来凯尔贝罗斯以统一天空世界为考试，在完成统一大业后阿斯拉才能得到创世力。创世力中蕴藏着巨人的意志，必须用“献身和意志”才能使用。在阿斯拉临走时，凯尔贝罗斯还劝告他不要使用创世力。为创造新世界而喜悦的阿斯拉，而事实上为何是天上世界毁灭？为什么创世力回到魔王手里？魔王与阿斯拉到底是什么关系？路卡产生了一系列疑问。

睁开双眼，路卡发现伙伴们都围在自己周围，并在发现自己苏醒后一起欢呼，这使路卡深深感受到了同伴的温暖。虽然伊利亚并不在身边，但同伴们却告诉路卡，自从他昏迷以后，伊利亚一直是在以泪洗面，这让路卡更是感动异常。

南国加鲁波斯在战争中败北，目前在王都的管辖范围内，但是民众们对统治政策并无不满，反而享受着悠闲的生活。不过这里受到野兽的骚扰，树木上原本平常的果实价格倍增，而带领横行野兽的却是由一名男孩儿和两只猛犬。听到这个情报，路卡一行立即想到曾在钟乳洞中碰到的西昂。虽然这里被称为圣地，但却没人知道古代曾发生过什么事。

西昂与两头猛犬一同转世，因此被人类排挤，因此西昂对人类并无好意。由于人类对森林的破坏，动物们逐渐失去了自己领土，食物也因此极为匮乏，所以西昂才会带领它们袭击人类的果园，导致果实收成巨减。尽管如此，心地善良的昂纠依然对西昂的遭遇十分同情。在密林深处的记忆点，众人得到了前世的记忆。得到创世之力后，阿斯拉对森萨斯自古相传的使用方法不能认同，因此找到奥利菲艾鲁寻求帮助。奥利菲艾鲁提出了不同的使用方法，说与相当于自己一半的人一起使用即可。虽然不知道森萨斯解释的创世之力使用方法，但路卡一行仍然大致了解了创世之力的使用方法。

此时西昂带着他的伙伴突然出现，并且再三询问创世力的所在。尽管路卡一行不断劝说与玛提乌斯合作是一个错误，但西昂却毫不理睬，并且再次挑起了战斗。虽然是凯尔贝罗斯转世，但西昂毕竟还是个孩子体力有限，不久后便败下阵来。面对路卡一行伸出的双手，西昂选择的却是冷冷离开。

因为前往提诺斯必须在王都乘船，路卡一行只得返回王都。在枢密院中，在此时正在汇报着最新的情报。加多鲁甩掉了监视者，独自调查路卡一行的行踪，目前正在返回王都途中；奥兹巴鲁特则调查了从大圣堂中夺取的文献，得知人类原本是神并非只是教义而是事实。因为如果不能创造新世界，教会的存在则毫无意义，因此枢密院更是紧急希望能尽快得到创世之力，并且准备着手消灭迟早成为障碍的加多鲁。

回到久别的王都后，由于还没有到开船时间，路卡一行只得在城市中暂时休息。路卡一行人回到港口后，突然被大量王都士兵包围。路卡一行立即准备突破，但里卡尔多却在此时掉转枪口，用漆黑的枪口瞄准路卡。面对突然的背叛，路卡一行只好放下武器束手就擒。原来里卡尔多和加多鲁在前世是一对兄弟，在纳奥斯基地相会后，里卡尔多接受了兄长的命令，负责监视路卡一行，到此时终于露出了自己的真面目。

不知过了多久，玛提乌斯终于来到，并对路卡一行进行宗教审判，下令将路卡一行终生禁闭在古利格利之里（グリゴリ）。在古利格利之里，布满了控制转生者能力的结界，路卡一行空有一身本领却不能使用，只能在这里接受囚禁的生活，村民们充满怨恨的眼神更是让路卡一行备受煎熬。面对伊利亚和斯帕达的指责辱骂，里卡尔多面无表情地呆立在原地。一旦枢密院得到创世之力，世界会更加混乱，因此加多鲁

决定抽取路卡一行人的记忆，希望能从中找出创世之力的所在。因为一旦接受这种危险的手术，路卡一行很可能不能复元，因此里卡尔多极力反对。

傍晚里卡尔多来到路卡一行的“家”，路卡和伙伴们一边吃饭一边畅谈着故乡的故事和自己的梦想。因为里卡尔多在饭菜中早已下药，饭未吃完路卡一行便全部昏迷，危险的手术即将进行。里卡尔多所作的一切虽然都是为了自己前世的哥哥，但里卡尔多还是受到自己良心的谴责，最后终于不再迷惑，从手术室中救出了路卡一行。

加多鲁是里卡尔多前世的哥哥死神塔纳托斯（**タナトス**），为了自己的兄长里卡尔多抛弃了自己的一切，并利用了路卡一行。可是现在的加多鲁已经失去了前世的善良，过于偏爱地上世界，对一切人都充满怀疑手段也极其残忍。里卡尔多思考再三，决定不再担当帮凶而是重新回到路卡一行身边。加多鲁尾随赶来，他要得到创世力的目的是为了将其封印，避免地上世界跟天空世界一样毁灭，而更让人惊奇的是，他根本就不是转生者而是死神塔纳托斯本人。释放出神之力量的加多鲁强大异常，但却仍然不是路卡一行的对手，并失去了反击的力量。在此时天空中突然出现人型机器士兵，向加多鲁发起了猛烈的攻击，负伤的加多鲁落入海中。带着满腔的仇恨，路卡一行全力战斗，最终消灭了性能卓越的机器士兵。

玛穆特（**マムート**）是提诺斯与莱古努姆（**レグヌム**）国境间的小镇，要到达玛穆特必须要穿越提诺斯北方的莱姆莱斯（**レムレース**）湿原和北方战场。莱姆莱斯湿原雾气蒙蒙，路卡一行艰难地在这里摸索，发现这里到处都留下了战场的遗迹。随着一阵不规则的声音逐渐接近，雾中出现了不少僵尸，并且猛扑向路卡一行。面对突然而来的袭击，路卡一行只得拼命战斗。里卡尔多从这些僵尸的衣着上推测出他们都是在这里战死的士兵。逝者又再次回到人间并袭击人类，这违背了自然的规律，也许这也是因为受到天空世界毁灭的影响而生。在大雾深处，出现了由多个僵尸组合而成的巨大僵尸，散播着腐烂臭气带着死者的哀号，巨大僵尸扑向路卡一行。路卡感觉到了什么，因此让同伴们停止攻击，众人仔细一听，竟然听到僵尸们求救的哀号，并且在巨大僵尸还说出了昂纠前世名军师的名字。原来使尸体成为僵尸的是天空世界战败者拉提奥的神灵们，到此时他们才明白自己已经战死，在昂纠的帮助下，这些拉提奥游魂回归大地，昂纠也因此回想起了自己的前世。

天空神辛麦鲁（**シンメル**）自幼便是拉提奥的高等神，奥利菲艾鲁负责他的教育工作。虽然年幼，但辛麦鲁仍对拉提奥闭塞思想感到怀疑，也因此而被囚禁。奥利菲艾鲁与被囚禁的辛麦鲁定下约定，一定与阿斯拉结盟解救出辛麦鲁，可惜的是在阿斯拉统一天上世界时，辛麦鲁被秘密处刑，而艾尔玛娜也在此时也想起了什么。

路卡一行边走边聊穿出浓雾笼罩的湿地，但只有伊利亚一直是低头不语，因为她一直在想着伊南娜的事情。背叛了自己祖国拉提奥的伊南娜决定与阿拉斯同生共死，但因为阿斯拉要使用创世力，使天地两个世界重新融合，地上的人类也因而重新返回天空世界，这却让伊南娜不能忍受，到底该怎么做才能不让阿斯拉使用创世之力呢？当时的伊南娜百思不得其解。而现在的伊利亚也在担心着自己未知的记忆，担心自己真的是背叛者。突然一个熟悉的身影出现在路卡一行面前，他就是杀人狂魔哈斯塔。他依然像以前一样满口令人窒息的话语，艾尔玛娜甚至为了不受他的污染而堵住耳朵。随着前世记忆的恢复，哈斯塔也愈发强大，但仍然不是路卡一行的对手。

冰雪覆盖的提诺斯是蒸气技术最为发达的城市，市民们与王都的百姓一样充满活力。路卡一行在这里得到了阿鲁贝鲁在城市东面遗迹的情报，为了找到他问个究竟，路卡一行立即出发。在遗迹中昂纠回想起当年辛麦鲁被囚禁时的记忆，辛麦鲁希望将天地重新融合，与阿斯拉的目的完全相同，因而被拉提奥统治机关元老院视为危险者。元老院也想使用创世之力，把森萨斯从天空世界隔离，最终辛麦鲁背叛了元老院，真正肯帮助辛麦鲁的却只有奥利菲艾鲁。在记忆点处，众人得到了前世魔王演讲使用创世力的记忆，而使用创世力必须两人，但目前却不知道除了魔王另外一个使用创世力的人到底是谁。艾尔玛娜也回忆起天上世界毁灭时的记忆，推断出使用创世力的场所就是天空城，并且现在天空城很可能并未消失。但路卡一行却不知道怎样才能到达天空城，众人苦恼之时大量提诺斯士兵杀到，把路卡一行围在核心。一名青年穿过士兵群走到路卡一行面前，他就是里卡尔多的前任雇主阿鲁贝鲁。而他的前世则是昂纠前世奥利菲艾鲁在生命最后时刻也不能放下的辛麦鲁，也因为这个原因，昂纠不顾路卡一行的劝阻，默默地跟随在阿鲁贝鲁身后悄然离去。

击败提诺斯士兵后，路卡一行紧追不舍，来到提诺斯城。里卡尔多推测，昂纠就在城市中的兵工厂里。在兵工厂中，路卡一行终于找到了昂纠，她正与阿鲁贝鲁一起准备乘飞空艇前往天空城。现在的阿鲁贝鲁也想得到创世之力，并利用它将人类和森萨斯转生者全部消灭，建立只有拉提奥转生者的理想世界。曾经希望将天地世界融合的辛麦鲁因为人类战乱和人类的愚蠢，最终产生了这样危险的想法。因为创世之里必须两人同时使用，因此阿鲁贝鲁要必须找到昂纠共同使用。并且阿鲁贝鲁要使用森萨斯历代流传下来的使用方法，那就是牺牲自己的爱人。也就是说牺牲掉自己的昂纠，利用创世之力建立拉提奥转生者的理想世界。虽然昂纠不在意自己的牺牲，但却不能赞同阿鲁贝鲁消灭人类和森萨斯转生者的做法。不过因为前世的姻缘，昂纠依然站在阿鲁贝鲁一边，不惜与昔日的伙伴们刀兵相见。不过在路卡的努力下，阿鲁贝鲁最终意识到了自己的错误，昂纠也重新回到伙伴们身边。但是玛提乌斯却由此得知创世力的所在，并抢先一步进入天空城。为了弥补自己的过失，阿鲁贝鲁将飞空艇借给路卡一行，希望路卡能迅速到达天空城得到创世力。

路卡一行终于到达创世力发动时幸免于难的天空城，进入了自己前世的世界中。在天空城深处，路卡一行发现了阿斯拉和伊南娜的遗体，伊南娜手中的圣剑同时穿透了两人的身体。看到眼前的景象，路卡一行呆立当场。此时玛提乌斯带着千岁和西昂出现在众人面前，玛提乌斯说伊南娜背叛了阿斯拉，绝望的阿斯拉希望天空世界毁灭。看到玛提乌斯的脸后，路卡一行更是惊讶之极，原来她的脸竟然与伊南娜一模一样。其实统治森萨斯的魔王就是阿斯拉的另一面，也因此阿斯拉的转世后为路卡、玛提乌斯两人，为了铭记伊南娜背叛的仇恨，玛提乌斯得到了伊南娜完全相同的脸庞。路卡、伊利亚和斯帕达在此时终于回想起了天空世界崩溃时的最后记忆。伊南娜本是拉提奥元老院派遣到阿斯拉身边的暗杀者，与圣剑一起被送到森萨斯，但伊南娜却因与阿斯拉真心相爱，决定背叛元老院。然而伊南娜却不能赞同阿斯拉天地融合的做法，因此将阿斯拉刺杀。阿斯拉在生命的最后时刻折断圣剑将伊南娜杀死，发动创世之力，希望天空世界毁灭。

玛提乌斯的希望却并非建立乐园，而是将整个世界彻底毁灭。西昂到此时才知道玛提乌斯不过是在利用转生者，自己一直被玛提乌斯欺骗，大怒的他立即向玛提乌斯出手，但却因实力不敌而被打落地上。知道这一切后，路卡与同伴们都是又惊又悲，玛提乌斯和千岁也趁机向路卡发出了热情的邀请，要求路卡杀死伊利亚达到发动创世之力的条件，再将整个世界毁灭。陷入绝望的路卡对自身充满仇恨，甚至希望将自己毁灭，身上阿斯拉的力量被解放出来，强大的力量使天空城逐渐崩溃。玛提乌斯拿起创世之力，带着千岁迅速逃离，里卡尔多也带着其他的同伴迅速撤退，崩溃中的天空城上只剩下暴走的路卡……

因为玛提乌斯得到了创世力，王都对提诺斯提出了停战协议，枢密院希望各国团结起来重新夺回创世力，并叫来奥兹巴鲁特命令他立即出发。然而奥兹巴鲁特在此时露出了自己的真面目，夺回创世力这一目的确实与枢密院相同，但不同的是奥兹巴鲁特希望只有自己一人得到创世力，因此派遣哈斯塔将枢密院众人全部杀害。

睁开双眼路卡发现自己已经回到地上世界，身边是负伤的西昂，这里是伊利亚故乡萨尼亚村附近。路卡一边思索如何面对同伴们，一边向萨尼亚村前进。在村口路卡与伊利亚再次相会，短暂的沉默后，路卡首先开口，承认自己是天空世界毁灭和转生者受到迫害、地上世界濒临毁灭的元凶，而伊利亚也把责任揽在自己身上。在伊利亚家，同伴们谁也没有出言责备路卡。安顿好负伤的西昂后，路卡和同伴们下定决心，决定去玛提乌斯的大本营黎明之塔夺回创世力。

出发之时艾尔玛娜突然说天空世界并没有毁灭，而是与地上世界融合一体。因为在圣龙生命最后，看到天上人的魂魄纷纷落入地上，支撑天空世界的力量也化为光柱注入地上。创世之力发动时，阿斯拉希望“天空世界与地上世界融合”，伊南娜希望“天空世界与地上世界拒绝融合”，两个截然相反的愿望同时发动，因此对地上世界产生了多种影响，海水暴涨和湿地僵尸不过是其中之一。

到达黎明之塔时，奥兹巴鲁特率领的王都军与阿鲁卡教信徒正在激战中，路卡一行趁乱迅速潜入塔中。路上遇到的第一个强敌则是为了与强手战斗，投靠奥兹巴鲁特的哈斯塔。斯帕达想起了巴鲁亢的教诲，终于战胜了夙命中的强敌哈斯塔。在今生和前世都没受到任何约束的哈斯塔，无论何时都是按自己的心情生活，虽然他的做法并不正确，但也许他才是最幸福的人。带着不信与不屑，杀人恶魔哈斯塔终于倒下了，但第二个强敌却随即出现，他就是驾驶着强悍机器士兵的奥兹巴鲁特。机器士兵的能源竟然是加多鲁遗体，看到兄长的遗体被人亵渎，里卡尔多大怒，与同伴们全力战斗，最终将机器士兵击毁。自以为安全的奥兹巴鲁特随着一声巨响，与机器士兵一同化为灰烬。

登上黎明之塔顶层，传来了千岁颤抖的声音，玛提乌斯命令她杀掉自己发动创世之力，但对深爱着玛提乌斯的千岁却不能完成这个任务。以全世界为筹码，路卡一行向玛提乌斯发起了最后的挑战，战斗最终以路卡的胜利而告终。看着爱人玛提乌斯咽下最后一口气息，千岁缓缓走到玛提乌斯尸体前，突然把手中的利刃刺入自己的身体，倒在了爱人的身上。

得到创世之力后，路卡紧握同伴的双手，发动了自己的希望——天地融合复元如初，全部生命都受到神的祝福。而路卡这一愿望也是远古巨人的愿望，创世之力在一阵强烈的光芒之后荡然无存，世界重新恢复了和平。

路卡和同伴们也迎来了分别的时刻，里卡尔多为了失去领袖加多鲁的古利格利之民离去；艾尔玛娜去看望自己收养的孩子们；昂纠与阿鲁贝鲁一起重建提诺斯；斯帕达则返回家中，路卡身边只剩下伊利亚一人。短暂的道别后，伊利亚也带着科达返回家乡，路卡一人回到自己温暖的家中。而大家的旅行并未就此结束，而只是换了一个形式……

特技与魔法标志着各角色特点，战斗中不断使用方可升级进化……

特技·魔法

路卡（ルカ）			
技名	分类	属性	习得方法
魔神剑	特技	—	初期自动习得
刚招来	特技	—	路卡LV4
ファイアーボール	魔法	火	路卡LV3
裂空斩	特技	—	路卡LV10
真空破斩	特技	—	路卡LV19
イラプション	魔法	火	路卡LV14、ファイアーボールLV2
崩袭剑	特技	—	路卡LV6
弧月闪	特技	—	路卡LV8
シャープネス	魔法	—	路卡LV23
刚・魔神剑	秘技	—	路卡LV12、魔神剑LV3
火炎裂空	秘技	火	路卡LV42、ファイアーボールLV2、裂空斩LV2
エクスプロード	魔法	火	路卡LV25、イラプションLV2
凤凰天驱	秘技	火	路卡LV32
弧月双闪	秘技	—	路卡LV18、弧月闪LV2
崩升袭斩	秘技	—	路卡LV27、崩袭剑LV2
魔王炎击破	奥义	火	路卡LV49
AGシャープ	魔法	—	シャープネスLV2
热波旋风阵	奥义	火	路卡LV37、イラプションLV2、真空破斩LV3
绝空魔神击	奥义	—	路卡LV30、魔神剑LV3、真空破斩LV3
スパイラルフレア	魔法	火	路卡LV50
烈风月华冲	奥义	—	路卡LV42、烈空斩LV3、弧月闪LV3
鹰爪烈风剑	奥义	—	崩升袭斩LV3、裂空斩LV4
メテオスォーム	魔法	火	路卡LV54、エクスプロードLV3
凤凰天翔驱	奥义	火	路卡LV56、凤凰天驱LV5
集气法	特技	—	路卡LV20

伊利亚（イリア）			
技名	分类	属性	习得方法
ツインバレット	特技	—	イリアLv3
アクロバレット	特技	—	イリアLv9
タイドバレット	特技	水	イリアLv7
チャージバレット	特技	—	イリアLv15
エリアルレイザー	特技	—	イリアLv23
アクアバレット	秘技	水	イリアLv19、タイドバレットLV3
フリーズバレット	秘技	水	イリアLv32、アクロバレットLV3
セッシブバレット	秘技	—	イリアLv13、ツインバレット
アサルトバレット	秘技	—	チャージバレットLV3
アクアレイザー	奥义	—	セッシブバレットLV3
アクアスパイラル	奥义	—	ツインバレットLV3、タイドバレットLV3
アストラルレイザ	奥义	—	エリアルレイザーLV4
フリーズランサー	奥义	水	アサルトバレットLV4
ファーストエイド	魔法	—	初期
ピコハン	魔法	—	イリアLv4
スプレッド	魔法	水	イリアLv25、アクアエッジLV2
アイシクル	魔法	水	イリアLv23
アクアエッジ	魔法	水	イリアLv11
ヒール	魔法	—	イリアLv21
コチハン	魔法	—	イリアLv37、ピコハンLV2
リカバー	魔法	—	イリアLv17
レイズデッド	魔法	—	イリアLv44
アイストーネード	魔法	—	アイシクルLV4、アクロバレットLV2
タイダルウェイブ	魔法	水	スプレッドLV4

斯帕达			
技名	分类	属性	习得方法
虎牙破斩	特技	—	初期
魔神剑	特技	—	初期
瞬迅剑	特技	—	スパーダLv3
散沙雨	特技	—	スパーダLv7
裂空斩	特技	—	スパーダLv16
刚招来	特技	—	スパーダLv45
风迅剑	秘技	风	スパーダLv9、瞬迅剑LV2
秋沙雨	秘技	—	スパーダLv21、散沙雨LV2
真空裂斩	秘技	—	スパーダLv22、裂空斩LV2
闪空裂破	秘技	风	スパーダLv26
袭爪雷斩	秘技	风	スパーダLv29
魔神剑・双牙	秘技	—	スパーダLv20、魔神剑LV4
闪空冲裂破	奥义	风	スパーダLv38
空破绝风击	奥义	风	スパーダLv44
骤雨双破斩	奥义	—	スパーダLv36、散沙雨LV3、虎牙破斩LV3
烈风空牙冲	奥义	风	スパーダLv47、瞬迅剑LV3、裂空斩LV3
真空千裂破	奥义	—	スパーダLv52、散沙雨LV3、裂空斩LV3
魔神双破斩	奥义	—	スパーダLv32、魔神剑LV3、虎牙破斩LV2
魔神闪空破	奥义	风	魔神剑LV3、闪空裂破LV3
ウインドカッター	魔法	风	スパーダLv5
ライトニング	魔法	风	スパーダLv12
エアスラスト	魔法	风	スパーダLv18、ウインドカッターLV2
サンダーブレード	魔法	风	スパーダLv34、ライトニングLV2
バリアー	魔法	—	スパーダLv41
サイクロン	魔法	风	エアスラストLV5
Iネイション	魔法	风	サンダーソードLV5

里卡尔多（リカルド）			
技名	分类	属性	习得方法
マーダーショット	特技	—	初期
マーシレスハント	特技	—	リカルドLv3
瞬迅枪	特技	—	リカルドLv8
轰破枪	特技	土	リカルドLv13
ショットブラスト	秘技	土	リカルドLv17、ストーンブラストLV2
スナイプフォース	秘技	暗	リカルドLv25、ダークフォースLV2
ブルータルハント	秘技	—	リカルドLv29、マーシレスハントLV2
E・マスター	奥义	—	装备エレメントバレル习得
岩碎烈迅枪	奥义	土	リカルドLv33、瞬迅枪LV3
轰爆迅枪冲	奥义	土	轰破枪LV2
ショットグレイブ	奥义	土	リカルドLv42、グレイブLV3
スナイプゲイト	奥义	暗	リカルドLv47、ネガティブゲイトLV3
レイジングハント	奥义	—	リカルドLv31、ブルータルハントLV3
G・ダッシャー	奥义	土	リカルドLv52
ダークレイザー	奥义	暗	リカルドLv54
ストーンブラスト	魔法	土	リカルドLv6
グレイブ	魔法	土	リカルドLv10
ダークフォース	魔法	暗	リカルドLv15
ヒールオブアース	魔法	—	リカルドLv18
ネガティブゲイト	魔法	暗	リカルドLv27
シャープネス	魔法	—	リカルドLv23
ロックブレイク	魔法	土	リカルドLv36、グレイブLV2
アドブレッシャー	魔法	土	リカルドLv40
リカバー	魔法	—	リカルドLv21
バイトオブアース	魔法	土	ロックブレイクLV3
ブラックホール	魔法	暗	リカルドLv56、ダークフォースLV4

艾尔玛娜			
技名	分类	属性	习得方法
孤空落	特技	—	初期
幻龙拳	特技	—	初期
卧龙碎	特技	—	エルマーナLv15
连牙弹	特技	—	エルマーナLv19
飞燕脚	特技	—	エルマーナLv17
治愈功	特技	—	エルマーナLv29
狮子战吼	秘技	—	エルマーナLv21
爆牙弹	秘技	—	连牙弹LV2
爆龙拳	秘技	—	エルマーナLv30、幻龙拳LV2
飞燕连脚	秘技	—	エルマーナLv34、飞燕脚LV3
飞天翔驱	秘技	—	エルマーナLv36
连牙飞燕脚	奥义	—	连牙弹LV3、飞燕脚LV2
龙皇天驱	奥义	炎	飞天翔驱LV3
碎牙爆龙拳	奥义	—	爆龙拳LV3、卧龙碎LV3
狮吼灭龙闪	奥义	—	狮子战吼LV4
爪龙连牙弹	奥义	—	エルマーナLv40
スパイラルフレア	魔法	炎	エルマーナ提升获得
サイクロン	魔法	风	エルマーナLv42
ピコピコハンマー	魔法	—	エルマーナLv23
ホーリーランス	魔法	光	エルマーナLv38
ロックブレイク	魔法	土	エルマーナLv47
タイダルウェイブ	魔法	水	エルマーナ等级提升获得
ブラックホール	魔法	暗	エルマーナ等级提升获得

昂纠（アンジュ）			
技名	分类	属性	习得方法
ローバーアイテム	特技	—	初期
光波刃	特技	光	初期
牙突冲	特技	—	初期
牙连刃	特技	—	アンジュLv10
空袭刃	特技	—	アンジュLv12
飞翔刃	特技	—	アンジュLv18
蛇咬牙突	秘技	—	アンジュLv21、牙突冲LV2
翔牙裂卧	秘技	—	アンジュ提升等级习得
牙突连击	秘技	—	アンジュLv25、牙突冲LV2
飞翔连斩	秘技	—	飞翔斩LV2
守护方阵	奥义	光	アンジュLv32
斩刃连牙突	奥义	—	牙突冲LV3、牙连刃LV3
连牙飞翔蛟	奥义	—	牙连刃LV3、飞翔刃LV3
转生莲牙突	奥义	—	牙突连击LV3、空袭刃LV3
牙连光波刃	奥义	光	牙连刃LV3、光波刃LV3
フォトン	魔法	光	初期
ヒール	魔法	—	アンジュLv3
リカバー	魔法	—	アンジュLv5
ピコハン	魔法	—	アンジュLv8
キュア	魔法	—	アンジュLv16、ヒールLV3
バリアー	魔法	—	アンジュLv19
リザレクション	魔法	—	アンジュLv23、キュアLV2
レイ	魔法	光	アンジュLv30、フォトンLV2
ピコピコハンマー	魔法	—	アンジュLv34、ピコハンLV2
レストア	魔法	—	リカバーLV2
ホーリーランス	魔法	光	フォトンLV4
レイズデッド	魔法	—	アンジュLv27
フィールドバリア	魔法	—	バリアーLV5
ビッグバン	魔法	光	ホーリーランスLV4

料理

名称	持续回合	效果	入手地点
レシピ001あげぱん	6	MHP+15%	初期
レシピ002トルティーヤ	4	MHP+20%	宝箱：西の战场
レシピ003ホットドッグ	5	防御+10%	レムルスギルド
レシピ004豆スープ	5	防御+10%	宝箱：图书馆
レシピ005スコーン	4	MHP+10% 防御+5%	レムルスギルド
レシピ006オイルパスタ	1	MHP+20% 防御+10%	宝箱：ケルム火山
レシピ007サンドイッチ	5	防御+10%	ナーオスギルド
レシピ008キャビアカナッペ	3	MHP+40%	宝箱：ガルポスジャングル
レシピ009クリームパスタ	4	防御+25%	アシハラギルド
レシピ010焼きそば	7	冲刺距离增加	宝箱：レムレース湿原
レシピ011オムライス	8	回收范围增加	ガラムギルド
レシピ012お好み焼き	8	落下金钱增加	宝箱：北の战场
レシピ013いものコロッケ	7	掉落物品增加	ガルポスギルド
レシピ014ジャンバラヤ	5	MHP+15%、冲刺威力增加	宝箱：テノス兵器工厂
レシピ015ピッツア	4	冲刺威力增加、掉落物品增加	マムートギルド
レシピ016クリームコロッケ	4	回收范围增加、冲刺威力增加	宝箱：テノス兵器工厂
レシピ017ソバ	7	冲刺距离增加、掉落金钱增加	テノスギルド
レシピ018パエリア	7	冲刺威力、距离增加	宝箱：天空城
レシピ019お粥	3	掉落金钱、物品增加	テノスギルド
レシピ020マーボカレー	9	掉落金钱增加+40%	ガラム火山与门卫对话后，去西战场与指挥官对话
レシピ021干し肉	3	攻击+5%	初期
レシピ022肉のソテー	3	物理伤害-15%	ナーオス基地
レシピ023	3	技攻击力+10%	レムルスギルド
レシピ024鸟骨スープ	1	攻击+30%	宝箱：ケルム火山
レシピ025ミートラビオリ	3	物理伤害-20%、毒无效	ナーオスギルド
レシピ026肉の盐釜焼き	5	技攻击力+10%、麻痹无效	宝箱：ガルポスジャングル
レシピ027肉まん	5	石化无效、毒无效	アシハラギルド
レシピ028ミートローフ	6	攻击+20%、封印无效	宝箱：北の战场
レシピ029フィレステーキ	7	石化无效、麻痹无效	ガラムギルド
レシピ030カリーチキン	5	物理伤害-20%、攻击+20%	宝箱：テノス兵器工厂
レシピ031スジ肉煮入み锅	7	技攻击力+20%、麻痹无效	ガルポスギルド

名称	持续回合	效果	入手地点
レシピ032ローストターキー	4	技攻击力+30%、石化无效	宝箱：天空城
レシピ033シシカバブ	4	攻击+30%术伤害-30%	マムートギルド
レシピ034まンカんせんせき	1	物理伤害-80%、防御+40%	将灵药蘑菇料理给任意队员食用，然后与ガルポスジャングル的老大爷对话
レシピ035干し鱼	6	知性+25%	初期
レシピ036鱼のフリット	4	知性+35%	宝箱：西の战场
レシピ037鱼のくんせい	3	术伤害-30%	レムルスギルド
レシピ038鱼のパイ	7	术伤害-50%	宝箱：アシハラ王墓
レシピ039カリーシュリンプ	3	知性+20%、术伤害-20%	ナーオスギルド
レシピ040鱼のマリネ	3	知性+20%、TP消费-20%	宝箱：ケルム火山
レシピ041鱼の盐釜焼き	3	术伤害-20%、TP消费-20%	アシハラギルド
レシピ042鱼のテリーヌ	2	TP自动回复	宝箱：ガルポスジャングル
レシピ043スシ	5	术伤害-40%、术威力+30%	ガラムギルド
レシピ044鱼のクリーム煮	5	术威力+20%、TP消费-30%	宝箱：神待ちの园
レシピ045鱼のポワレ	4	TP消费-25%	ガルポスギルド
レシピ046鱼の香草蒸し	3	术威力+40%	宝箱：テノス兵器工厂
レシピ047ふぐ刺し	4	HP自动回复	マムートギルド
レシピ048海鲜茶碗蒸し	4	TP消费-20%、TP自动回复	宝箱：テノス兵器工厂
レシピ049高级海の幸パスタ	5	HP自动回复、术伤害-40%	テノスギルド
レシピ050フカヒレ煮入み	2	TP、HP自动回复	宝箱：天空城
レシピ051宫廷フルコース	1	术威力+40%、咏唱时间-80%	持有全部食材5个以上与ナーオス的ハルトマン对话
レシピ052野菜焼め	5	MTP+15%	初期
レシピ053ザワークラフト	5	咏唱时间-20%	宝箱：ナーオス基地
レシピ054オニオンリング	5	MTP+15%	レムルスギルド
レシピ055コールスロー	3	MTP+30%	宝箱：ケルム火山
レシピ056ピクルス	3	MTP+30%	ナーオスギルド
レシピ057野菜のフリット	4	咏唱时间-40%	宝箱：レムレース湿原
レシピ058トマトパスタ	3	MTP+30%	アシハラギルド
レシピ059シーザーサラダ	7	采掘物大量发现	宝箱：神待ちの园
レシピ060ロールキャベツ	7	远方发现采掘物	ガルポスギルド
レシピ061焼き野菜サラダ	4	MTP+15%、咏唱-20%	宝箱：ケルム兵器工厂
レシピ062ポトフ	7	采掘物大量发现、远方发现采掘物	マムートギルド
レシピ063ラタトゥイユ	7	采掘物大量发现，采掘成功率上升	宝箱：天空城
レシピ064キッシュ	7	采掘成功率增加	テノスギルド
レシピ065精进怀石	9	采掘失败减少	与アシハラ的ジロチョウ对话
レシピ066ポーチドッグ	3	敏捷+30%	初期

名称	持续回合	效果	入手地点
レシピ067メレンゲオムレツ	5	移动速度+20%	宝箱：钟乳洞
レシピ068ゆで卵のくんせい	7	敏捷+20%	レムルスギルド
レシピ069茸のスープ	4	移动速度+30%	宝箱：アシハラ王墓
レシピ070ポークビーンズ	7	移动速度+20%	ナーオスギルド
レシピ071グラタン	5	移动速度+20%、敏捷+40%	宝箱：ガルポスジャングル
レシピ072おでん	4	敌人出现减少	アシハラギルド
レシピ073クリームシチュー	5	敏捷+30%	宝箱：レムレース湿原
レシピ074ピロシキ	7	敏捷+30%、敌败走增加	ガラムギルド
レシピ075チーズラビオリ	7	移动速度+20%	宝箱：神待ちの园
レシピ076クラムチャウダー	7	移动速度+20%	ガルポスギルド
レシピ077ボルシチ	4	敌败走增加	宝箱：テノス兵器工厂
レシピ078トムヤンクン	7	敏捷+40%、移动速度+30%	マムートギルド
レシピ079チーズフォンデュ	4	敌发生率减少、移动速度+30%	宝箱：天空城
レシピ080トリュフリゾット	5	敏捷+50%、敌发生率减少	テノスギルド
レシピ081フォアグラソテー	5	敌败走增加	宝箱：黎明の塔
レシピ082山海珍味スープ	9	敏捷+30%	テノスギルド
レシピ083灵药キノコスープ	9	移动速度+40%	与レグヌム地下保镖对话后，与ガルポスジャングル的老大爷对话
レシピ084ベイグドフルーツ	5	幸运+40%	初期
レシピ085ポップコーン	7	幸运+30%	宝箱：钟乳洞
レシピ086おしるこ	5	幸运+40%	レムルスギルド
レシピ087フルーツグラッセ	3	幸运+60%	宝箱：アシハラ王墓
レシピ088アップルパイ	7	幸运+15%	ナーオスギルド
レシピ089パンプティング	5	幸运+20%	宝箱：ガルポスジャングル
レシピ090チーズタルト	4	幸运+20%、技熟练度+50%	アシハラギルド
レシピ091フルーツサラダ	4	幸运+20%、术熟练度+50%	宝箱：レムレース湿原
レシピ092フルーツグラタン	6	幸运+80%、技熟练度+30%	宝箱：テノス兵器工厂
レシピ093フルーツクレープ	6	幸运+80%、术熟练度+30%	宝箱：テノス兵器工厂
レシピ094レモンパイ	8	技熟练度+40%、术熟练度+40%	宝箱：天空城
レシピ095チーズクレープ	8	金钱+80%	宝箱：黎明の塔
レシピ096ミルクレープ	8	战斗风格P值+40%	ガラムギルド
レシピ097トライフル	4	战斗风格P值+40%、金钱+30%	ガルポスギルド
レシピ098フルーツタルト	4	经验值+40%	マムートギルド
レシピ099スパイスケーキ	8	技熟练度+80%、术熟练度+80%	テノスギルド
レシピ100通称おいしおいし	9	经验值+90%	与テノス兵器工厂的アルベール对话，去ナーオス图书馆习得，手中必须有物品アイスクリーマ，习得后回去与アルベール对话

物品

编号	名称	效果
1	アップルグミ	HP回复
2	オレンジグミ	TP回复
3	レモングミ	HP大幅回复
4	パイングミ	TP大幅回复
5	ミックスグミ	HP、TP回复
6	ミラクルグミ	HP、TP大幅回复
7	スペシフィック	己方全体HP回复
8	トリート	己方全体TP回复
9	ポイズンボトル	毒状态回复
10	パラライボトル	麻痹状态回复
11	ストーンボトル	石化状态回复
12	シールボトル	封印状态回复
13	ウイークボトル	恐惧状态回复
14	パナシーアボトル	异常状态全回复
15	ライフボトル	战斗不能回复
16	エリクシール	HP、TP、异常状态全回复
17	奇迹水	己方全员HP、TP、异常状态、战斗不能全回复
18	スペクタクルズ	分析敌人能力情报
19	ありふれた草	采掘得到无特效
20	セージ	MHP+2、MTP-1
21	セボリー	MTP+1、幸运+1、MHP-2
22	ラベンダー	MHP+1、攻击+1、防御-1
23	カモミール	知性+1、幸运+1、防御-1
24	ベルベーヌ	MHP+1、防御+1、敏捷-1
25	バジル	MHP+1、敏捷+1、幸运-1
26	サフラン	幸运+1
27	レッドセージ	MHP+2、知性-1

编号	名称	效果
28	レッドセボリー	MTP+2、攻击-1
29	レッドラベンダー	攻击+2、敏捷-1、幸运-1
30	レッドカモミール	知性+2、防御-1、幸运-1
31	レッドベルベーヌ	防御+2、知性-1、幸运-1
32	レッドバジル	敏捷+2、攻击-1、幸运-1
33	レッドサフラン	幸运+2、MHP-2
34	ミント	MHP+2、MTP+2、攻击-1、知性-1
35	ローズマリー	攻击+1、防御+1、MHP-2、敏捷-1
36	チェリーセージ	MTP+1、知性+1、幸运-1
37	キャットニップ	MHP+4、幸运+1、MTP-2
38	タイム	MHP-4、MTP+2、幸运+1
39	ヴァレリアン	MHP+1、攻击+1、知性-1
40	ダンデライオン	MHP+1、知性+1、攻击-1
41	アンジェリカ	防御+1、幸运+1、敏捷-1
42	ヒレハリソウ	敏捷+1、幸运1、防御-1
43	ありふれた石ころ	无特效采掘获得
44	ポイズンパウダー	武器附加毒效果
45	ポイズンムース	武器附加毒效果+
46	ポイズンジェル	武器附加毒效果++
47	パラライパウダー	武器附加麻痹效果
48	パラライムース	武器附加麻痹效果+
49	パラライジェル	武器附加麻痹效果++
50	ストーンパウダー	武器附加石化效果
51	ストーンムース	武器附加石化效果+
52	ストーンジェル	武器附加石化效果++
53	サイレスパウダー	武器附加封印效果
54	サイレスムース	武器附加封印效果+
55	サイレスジェル	武器附加封印效果++
56	ピヨパウダー	武器附加恐惧效果
57	ピヨムース	武器附加恐惧效果+

编号	名称	效果
58	ピヨジェル	武器附加恐惧效果++
59	火のカケラ	武器附加火属性
60	火の石	武器附加火属性+
61	火の结晶	武器附加火属性++
62	水のカケラ	武器附加水属性
63	水の石	武器附加水属性+
64	水の结晶	武器附加水属性++
65	土のカケラ	武器附加土属性
66	土の石	武器附加土属性+
67	土の结晶	武器附加土属性++
68	风のカケラ	武器附加风属性
69	风の石	武器附加风属性+
70	风の结晶	武器附加风属性++
71	光のカケラ	武器附加光属性
72	光の石	武器附加光属性+
73	光の结晶	武器附加光属性++
74	暗のカケラ	武器附加暗属性
75	暗の石	武器附加暗属性+
76	暗の结晶	武器附加暗属性++
77	纯白晶石	尖锐+、吸血++
78	银圣矿石	金钱+、吸魂++
79	妖矿石	经验值+、尖锐++
80	鬼面石	吸血、钝化++
81	萤辉石	尖锐、会心++
82	淡辉石	治愈++
83	神武矿石	吸血+、豪华++
84	魔素矿石	金钱+、轻量化++
85	レグヌニウム	经验值、金钱++
86	ガラム超硬石	吸魂+、经验值++
87	GD用脱出ロープ	从行会迷宫中脱离

寂静岭

潜伏在记忆深处的恐怖回忆（第二部）

□责编／龙马 Vol.07

在艾迪的逼迫下，詹姆斯无奈地开枪杀死了他，带着罪恶感，詹姆斯恍恍惚惚地来到了曾经和玛丽一起住过的旅馆。美丽的湖面、温暖的阳光，早已成为过去，原本带给他美好回忆的地方，现在却令他痛不欲生。顺着蹩脚的钢琴声寻找心爱的恋人……三年前遗忘在旅馆的录像带，记录着二人幸福的瞬间，这景象却唤起了詹姆斯那噩梦般的回忆。

虽然还有一点犹豫，但最后还是打开了门。艾迪逃进了体育馆旁边的大冷库，这里吊挂着数不清的被肢解的肉块。

"知道么？詹姆斯。"

冷库的深处传来了艾迪的声音，他就藏在这里的某个地方。

"知道我的感受么？总是被当作枪使、被当成傻瓜、头被按住，不管做什么都被当成笑料……只不过杀了只狗，却被逼得要不停逃亡。不错，那家伙的狗死掉了，就是我杀的。拿条狗来吓我，把我当作傻瓜么，只打了几下，它就吓得跑开了，下一次就轮到那家伙了，我先告诉你一声……"

一声枪响。

詹姆斯周围的冻肉发出噼噼啪啪的响声。

艾迪的声音再次响起。

"你擅长的足球比赛怎么样了？"

"住嘴，艾迪！"

詹姆斯朝冻肉的深处喊道。

"为什么要杀人？"

"别净说那些没用的废话了，不是你把我叫到这里来的么？你和我一样，就别老是一副大善人的嘴脸了。"

两声枪响。

艾迪阴森奸细的声音响了起来。

"嘿嘿！PARTY开始了！"

艾迪站起来不断地开枪射击，疯狂的大笑响彻整个仓库。

暗处射来的子弹全部打在了詹姆斯的周围，看来艾迪能很清楚地看到詹姆斯的位置。

毫无犹豫的杀意。

他想杀掉詹姆斯。

"畜牲，到底躲在哪里射击的呢？"

横飞的子弹令詹姆斯动弹不得，只好躲在冻肉的后面，用它们当作盾牌。子弹射在冻肉上，让这些肉摇个不停，好像就要掉下来似的。但即使是这样，也不能贸然行动，移动到别的地方，在没有任何防备的情况下暴露自己，实在是太危险了。对方一定正希望他这样做，这就是一个陷阱。

枪声突然停止了。

一片寂静，只有冻肉摇来摇去的声音。

机会来了。

詹姆斯意识到。

艾迪一定是在上子弹。

必须赶快跑到冷藏库的出口，然后将门关上。他并不想杀艾迪，詹姆斯想，不管怎么说艾迪是个人，不能像射杀哪些怪物那样用枪射他。

"住手！"

詹姆斯的声音有些哆嗦，这里实在是太冷了。

不知不觉间，艾迪已经走到了詹姆斯的身旁。

"冷藏库很冷吧？很有意思吧？"

艾迪像小孩一样开怀大笑起来。

"后悔当初把我当作傻胖子看待了吧？跪在地上给我磕头，也许我会饶了你，我经常这么做，对不起对不起，一边这么说一边磕头，怎么样？后悔了吧？"

艾迪哭了。

本来开心的笑着，却流下了眼泪。

"去死吧！"

艾迪说着，扣动了手枪的扳机。

詹姆斯下意识地举起来复枪，进行反击……并没想要杀死谁，只是反射性的行动。

仓库中，一声枪响。

先扣动扳机的是艾迪。

但是，血沫横飞倒在地上的，也是艾迪。

"艾迪？"

詹姆斯茫然地看着躺在地上的艾迪。

不敢相信自己居然杀了人。

"妈的，好疼啊。"

艾迪呻吟着。

虽然气若游丝，但是还活着。

"再给我补上一枪吧。"

詹姆斯俯下身子。

"坚持住，我去找人帮忙。"

"算了吧詹姆斯，不用找人了，我自己做不了，手枪已经没有子弹了。"

"故意想让我射你么？艾迪，你故意想寻死么？"

"大家都要死的，你看，那墓碑，这就是我们共同的命运。"

"所以你才会杀死玛丽亚，是么？"

"玛丽亚？那是谁？不知道……还是给我一枪吧，赶快，快点结束我的痛苦吧……"

艾迪的意识开始变得模糊起来。

疼痛感也在慢慢地减弱。

他露出一丝微笑，终于得到解放了，再也不用逃了。

像粪土一样毫无意义的一生，我只想一边吃着自己喜欢吃的东西，一边看电视……但就是这一点点愿望也得不到满足，被周围的人所排斥。脏乱、心情低落、女孩子看到自己就跑开，这些还不算什么，被叫作肥猪把我当成弱智一样欺负，这却无法忍受。

特别是他，那个同年级的混蛋……一直到高中都一直在不停的欺负着我。即使是毕业了，也不肯放过我，所以我才……

不知从什么地方跑来很多狗。

龇着牙、流着口水的大型犬，围在了艾迪的周围。

腹部裂开，露出了肠子的丑陋的狗，正是艾迪在家乡杀死的狗的化身。拿出了父亲的来复枪，向欺负自己的同年级的男生脚下射击，却射死了他的狗。

这家伙就好像正在等着来到寂静岭的艾迪一样。

一下子变成了好几只，带着被射杀的仇恨，像鬼魂一样追踪着艾迪。

杀死一只，又出现一只，永无止境。

即使是这样……

"这些反应迟钝的傻狗，现在就算咬我也没有关系了。"

艾迪笑了。

带着嘲讽似的笑容就这样断了气。

无可奈何地看着艾迪慢慢死去，詹姆斯站了起来。

他看着自己的手。

沾满鲜血的……罪恶、肮脏的手……

"我……杀了人……"

身体一阵颤抖。

他的心仿佛也被冻僵了似的。

"杀了人……"

第六章：追忆的湖畔

1

从后门走出了冷藏库，大雾笼罩着外边的世界。

好像从地底深处重新回到了地面上一样。

如果这是个虚幻的世界，那么就只是和梦一样，如果这是现实的话，寂静岭的异变可能将空间也扭曲了。

对詹姆斯而言，是真是幻都无所谓。

都改变不了杀人的事实。

活生生的艾迪就死在面前，这些清楚地印在詹姆斯的脑海里。

天亮了，冷藏库位于特鲁卡湖的湖边，为了搬运食品方便，码头就在冷藏库的旁边。也是距历史资料馆最近的场所。

走进一艘小船，詹姆斯开始出现了幻觉。

手里拿着桨慢慢地划着。

"玛丽……"

他的声音又细又干。

他要将前往的是湖对面的雷库比旅馆。

在那里，美好的回忆也许会让他的内心好受些。

回忆将会把他阴暗的心覆盖起来。

划向雾的彼岸，握着桨的双手，一个念头始终在詹姆斯脑中挥之不去。

肮脏的手。

杀过人的令人厌恶的手。

有东西不停地从湖水上跃起。却不是鱼。

他看到的是无数只手。

湖面上伸出了数不清的血淋淋的手，在桨的周围起伏不定。

好像要将詹姆斯拽到湖底一样。

"来吧，来。"在向他招手。

引诱着詹姆斯。

那深渊就是他的内心深处。

詹姆斯不敢看它们，而是直愣愣地看着旅馆的方向。

如果不小心看了一眼，一定会被它们所诱惑吧。

最后一定会被拽到湖里淹死。

永远迷失在自己内心深处的黑暗之中。

雾就像一点点被剥落了一样，旅馆渐渐露出了轮廓。从那里射出一丝美丽的亮光，好像在引导着詹姆斯一样，他拼命地划着桨。

2

像贵妇人一样优雅迷人。

雷库比旅馆还是和以前一样，一点也没有变。

从船上跳到岸边，走进了旅馆的院子。被雾气打湿的嫩绿的小草，院子正中是美丽的喷泉雕像……几年前，曾经和玛丽手牵手在这里悠闲的散步，如今，只有詹姆斯一个人孤独地走向大门。

心中的激动难以抑制。

期待着也许会见到玛丽。

另一方面，又十分的不安。

如果在这里都见不到玛丽的话……这是多么可怕的事情啊，想都不敢想。

带着复杂的心情，詹姆斯走进了旅馆的大门。

客厅的大吊灯仿佛并不欢迎詹姆斯的到来。

船上看到的那丝光线，好像来自旅馆的深处，旅馆内连一个工作人员和旅客也找不到。一切都笼罩在黑暗之中。

一道光线瞬间引起了詹姆斯的注意。

光线忽闪忽灭。

进了大门不远处就是旅馆内的向导图，在312号房间的图示处有一行醒目的字。

上面写着，"我等着你。"

这笔迹非常的熟悉。

虽然不敢肯定，但是，字体纤细灵活，这正是玛丽笔迹中的最大特征。

这是给我的留言。

詹姆斯确信。

玛丽还活着。

她就在这里。

312号房，没错，曾经和玛丽在这里住过。詹姆斯向楼梯走去，前往三楼。

在一模一样的门中间寻找着312号房……找到了，就是这里。

抑制住内心的激动，詹姆斯整理了一下衣襟。用手理了理乱糟糟的头发，掸干净身上的灰尘，用手帕擦了擦鞋子。经过长时间的冒险，上衣、裤子已经脏的一塌糊涂，身上也充满了汗臭味，但是如果要见玛丽的话，一定要最大限度地整理得漂亮一点才行。

将拳头握紧，轻轻地敲了敲门。

"玛丽，是我，詹姆斯。"

等了一会，却没有回应。

敲门声逐渐大了起来。

但是屋内还是没有一点响动。

"一定是出去了。"

詹姆斯安慰着自己。

对，一定是这样，又不知道我什么时候会来，总不能老呆在屋子里等我啊。

想到这里，詹姆斯开始向1楼大厅走去。服务台也许会有玛丽留下的信息。既然向导图上有留言，那么服务台也应该有一些信息才对。

一楼的大厅。

没有灯，什么也看不见，一片漆黑。

果然一个人也没有。

但是，并不像是经营不善而倒闭，丝毫没有荒废的样子，好像前不久还有客人在这里居住过。没有一丝尘土、干净整洁的地毯，摆着茶杯的桌子，没有喝完的咖啡。服务台上有一张留给詹姆斯的纸条。

“詹姆斯·桑德兰先生，您遗忘的录像带，放在一楼的事务所。”

这是玛利留下的么？……一定是几年前遗忘在这里的。

服务台后面，最里面的屋子好像就是事务所。

按了铃，但是却没有人来开门，只好开门而入。詹姆斯进了屋子，事务桌上放着的好像就是留给詹姆斯的录像带，顺手拿了312房的钥匙，还是在屋里等玛丽回来吧。

从大厅来到走廊，刚要上楼梯。忽然听见了奇怪的声音。

声音来自楼梯相反的方向，好像是餐厅那里传来的。

“钢琴？”

仔细听一听。确实是钢琴的声音，虽然演奏得有些拙劣。

詹姆斯忽然眼前一亮，玛丽也非常喜欢钢琴，而且她弹的也不好。

难道是玛丽？

带着一丝疑惑，詹姆斯急忙向餐厅跑去。

一个坐在椅子弹琴的少女映入了詹姆斯的眼帘。

是劳拉。

看到了詹姆斯，劳拉从椅子上站起来，开心地笑了笑。

“吓了一跳吧？把我当成玛丽了吧？”

“啊，嗯……”

詹姆斯有些尴尬，一心以为是玛丽，丝毫没想到如果是别人该怎么办。

劳拉走到詹姆斯的旁边。

“难道说，詹姆斯，你也是来这里找玛丽的么？”

“你也是么？劳拉？”

“玛丽在哪里？你知道么？”

詹姆斯的脸上现出呆滞的表情。

没等劳拉作出回答，詹姆斯紧接着说道。

“你也不知道么？”

劳拉摇了摇头。

“我只知道，她一定在这里，但是我现在好累啊，走遍了好多地方，我的脚都肿了，还是没有找到她。”

“你怎么知道玛丽一定在这里？”

“信上明明是这么说的啊。”

“信？”

“是玛丽的信……想看看么？”

“嗯，能给我看一下么？”

“这个嘛……”

劳拉露出了笑容。

好像是在刻意为难詹姆斯一样，作出一脸很为难的表情。

“求你了，给我看看。”

詹姆斯放下了大人的架子，一脸诚恳地向劳拉请求，劳拉也只好答应他。如果这时劳拉说的都是谎话的话——詹姆斯会作出何种反应？当作小孩子的恶作剧，一笑而过，还是会勃然大怒呢？

劳拉从裙子的口袋里掏出一封信。

白色的信封正面写着“给劳拉”。

“给你看一下倒是没关系，不过对雷切尔可要绝对保密。”

“雷切尔？”

“她是护士，这封信是从她那里悄悄偷出来的。”

“……原来你和玛丽是在同一家医院……”

詹姆斯抽出了信纸。

“我拜托雷切尔护士把这封信交给你，不过当你拿到这封信的时候，我可能已经不在这家医院了，因为我去了很远、很安静的地方。

连告别的话也没有，就这么走掉了，真是对不起。

我再也不会回来了。劳拉，你要多保重。

不要给护士小姐添麻烦。

还有，你不是说讨厌詹姆斯么？那就别见他了。

虽说那家伙有点愣、又死板、还是个急脾气，但是他确实是个好人，如果有事的话就拜托詹姆斯好了。

劳拉，我像爱自己的女儿一样爱你。

如果我的病能治好，一定会把你认做我的女儿。

——祝8岁的劳拉生日快乐，玛丽。”

看完信，詹姆斯向劳拉问道。

“你今年11岁？”虽然看上去不像，但是如果这是三年前的信的话，算起来劳拉今年应该是11岁才对。

劳拉气呼呼地鼓着嘴答道。

“什么呀，我看上去有那么老么？一周前我才过完8岁的生日。”

“突然这么问，很对不起。”

玛丽果然没有死，至少三年前应该是这样。

詹姆斯的眼睛有些湿润。

“能不能再问你一件事，这封信哪里提到寂静岭了？”

“你看不出来么？”

就像老师训斥坏学生时的态度一样，劳拉对詹姆斯说。

“那上面不是写着，又远又安静的地方么，玛丽经常跟我提起寂静岭，还总是给我看照片，她说有机会一定要再去一次，所以，肯定是这里啊。”

小孩一样幼稚的推理。

说到底，孩子就是孩子。

大人口中所说的“又远又安静的地方”，那代表另外一个意思。

“看了另一封信你就会明白，她说的就是寂静岭。”

“还有么？快给我看看！”

“哎呀？”

掏了掏口袋，劳拉一脸讶异道。

“……难道是掉了？”

“劳拉？”

难道又是在故意难为詹姆斯么？

“我去找找！”

说着，劳拉跑进了餐厅。

之前劳拉的那封信还握在詹姆斯的手上。

詹姆斯急忙追了上去。

黑暗的走廊早已吞没了劳拉的身影。

3

很远，很安静的地方。

那就是玛丽所说的要前往的地方。

只能是一个地方——“天国”。

劳拉在一周前刚过完生日。但是，这与计算的不能吻合。玛丽明明是在三年前病死的，但是如果劳拉没有说谎的话，玛丽一定还活着。至少在这最近的一周里，她应该还活着。给我的信也许就是从医院寄出去的。但是……不，不会的，詹姆斯的头脑一片混乱。

詹姆斯拖着沉重的步伐走向312房间。

失望感像铅一样压得他喘不过气。

他不愿相信玛丽的死，三年前死去也好，最近才病死也好，如果现在已经不在这世上的话，就什么意义也没有。来到这里的一切努力，也都是徒劳的了。

不，不会的。

詹姆斯的心中仍然不愿放弃即使是一丝的希望。

向导图上的不是玛丽的笔迹么？她一定在这里。她并没有死在医院，而是病愈出院了。就像劳拉所说的那样。

他忽然意识到上衣口袋里还有那盘录像带。

三年前遗忘在旅馆的录像带里，应该是那时候拍下的美好瞬间，但是说不定也会有一些最近的影像……也许有玛丽的留言……

寂静岭遭到了异变，与旅馆的客人和工作人员一起逃往镇外，不得已才留下了这盘录像带……因为知道不久詹姆斯要来，所以将她们的避难场所告诉他，将影像录制在里面。

詹姆斯一厢情愿地这么想着。

他的脚步开始变轻了。

……还有一个地方不合情理。

那就是劳拉的存在，寂静岭的异变如果是现实的话，那么小劳拉怎么可能在这样一个怪物横行的小镇自由出入呢？

到了312号房间，詹姆斯将钥匙插入房门。

总之，还是先看看录像带吧。

相信它能解开自己心中的疑问。

宽敞的客厅，这就是312房，虽然不是这里最豪华的房间，但是也是让詹姆斯这个工薪族攒了很长时间的钱，才住得起的呢。

与阳光照射不到的昏暗的走廊不同，因为是向南的房间，这里即使是雾天，阳光也可以从窗户射进来，把屋里照得很亮。和玛丽住在这里的时候，享受着暖人的阳光，从窗户欣赏着特鲁卡湖美丽的湖面，简直就是梦一样的地方。

现在，虽然这房间与阴暗的走廊相比，显得很亮，但是还是带着一丝邪气。

窗户旁边就是电视机，电视机的前面有一把藤椅，詹姆斯走到电视机旁，将录像带插入机顶的录像机中，坐在了椅子上。

按下录像机的按钮，录像带在机子里开始转动起来。

一阵黑白雪花闪烁之后，屏幕上出现了玛丽，这是詹姆斯用像机拍摄的。

“还在拍什么？讨厌，不要拍了……”

玛丽站在明亮的312号房的窗边。

带着一脸幸福的笑容。

玛丽坐在了椅子上，看着窗户外面的世界。

“这个一望无际的乡下小镇真不错啊，真安静，什么都不用想。”

忽然，她将脸转向镜头，说道。

“知道么，我今天去问了工作人员，他们说这里原来是个神圣的场所。能感觉出来么？”

随即露出了伤感的表情。

“可惜啊，总是要回去的。”

玛丽站起来，朝镜头走了过来。

“所以，下次什么时候来啊？有机会一定要来寂静岭，好不好？”

向詹姆斯请求着，忽然，玛丽开始剧烈地咳嗽起来。

痛苦地喘息着。

镜头开始变得慌乱起来，晃个不停，然后照着房间的一角，就不动了。

盯着电视上已经静止的画面，詹姆斯开始哽咽起来。

并不是因为看到了曾经的玛丽而感动。

也不是因为玛丽已经痊愈而高兴。

这眼泪，是从受伤的心里流出的血。

就像从他的胸部打开了一个缺口，从那里涌出了被封印在心中的可怕记忆。

录像带中的景象，使一些曾经消失的片断在他的脑海中慢慢浮现出来。

这里是我的家。

詹姆斯和玛丽的爱之巢。

窗户的窗帘盖得很严，屋里一片漆黑。

双人床。

玛丽躺在上面。

痛苦地剧烈咳嗽着。

在一旁看着这一切的詹姆斯，忽然拿起了枕头……

捂着玛丽的双手在发抖。

从她的喉咙发出唔的一声，痛苦的咳嗽声随之终止了。

只剩下强忍着哭泣的哽咽声。

大床上躺着玛丽纤瘦的身体。

詹姆斯抱起了玛丽的亡骸……

坐在椅子上的詹姆斯双手捂着头，痛苦地抽搐着。

不愿意接受的现实，一下子都回忆起来了。

连背后的门被打开了他都没有听到。

“詹姆斯？”

詹姆斯没有听到，继续沉浸在悲痛之中。

进入屋子的是劳拉。

劳拉的声音再次响起。

“詹姆斯，你在这里呀，餐馆里都找遍了，就是找不到，看来真是丢了……”

她走到詹姆斯的身边，看着他的脸。

“詹姆斯，你在哭么？是因为找不到玛丽么？”

“劳拉……再也不会见到玛丽了。”

詹姆斯发出沉闷的声音。

“……玛丽已经不在这个世界上了。”

“啊？”

“她已经死了。”

“骗人，你骗人。”

“是真的……”

“是……病死的么？”

劳拉的眼中噙满了泪水。

泪水顺着她失落的脸流了下来。

詹姆斯从椅子上站了起来，单膝跪在劳拉的身前。

“不，是我把她杀死的。”（未完待续）

新作游戏发售表

时间已经临近年关，游戏新作发售表上最大的变化就是春季游戏开始纷纷确定发售日。PS2上的机战新作《OG外传》发售在即，对《机战OGS》感到意犹未尽的机器人爱好者们又可以享受新的战斗乐趣了。PSP上的《星海传说1首次出发》也已经迎来了发售日，对这款经典SFC游戏复刻版感兴趣的玩家值得留意。　□责编/蓍子

PS2

12月27日			
疯狂老虎机9 欢迎&欢迎2	スロッター UPマニア9 めんそーれ&めんそーれ2	TAB	Dorasu
超级机器人大战OG外传	超级机器人大战OG外传	SLG	BANPRESTO
神曲奏界Polyphonica 3&4话完结篇	神曲奏界ポリフォニカ3&4话完结篇	AVG	PROTOTYPE
2008年1月2日			
暴力金属赛车	Earache Extreme Metal Racing	RAC	Metro3D
2008年1月7日			
世界冠军杯彩球战	World Champion Paintball	STG	THQ
2008年1月8日			
劲舞革命 迪斯尼频道	Dance Dance Revolution：Disney Channel	RAG	KONAMI
哈维博德曼 律师	Harvey Birdman：Attorney at Law	AVG	CAPCOM
索尼克滑板 失重	Sonic Riders：Zero Gravity	RAC	SEGA
2008年1月17日			
School Days L×H	School Days L×H	AVG	Interchannel
2008年1月24日			
幸运星 陵樱学园 樱藤祭	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭	AVG	角川书店
2008年1月31日			
XYANIDE	ザイナイド	STG	ERTAIN
IZUMO2 学园狂想曲 双重指挥	IZUMO2学园狂想曲ダブルタクト	AVG	GN Software
宿命传说2导演剪辑版	テイルズオブデイスティニー2ディレクターズカット	RPG	NBGI
凉宫春日的困惑	凉宫ハルヒの户惑	AVG	BANPRESTO
Your 秋之回忆 女生版	ユア メモリーズオフ ガールズサイド	AVG	5gk
2008年1月发售预定			
Elminage 暗之巫女与诸神的指轮	エルミナージュ 暗の巫女と神々の指轮	RPG	Starfish
2008年2月4日			
世界扑克冠军赛	World Championship Cards	TAB	Crave
2008年2月5日			
B-Boy街舞	B-Boy	RAG	SCE
卡拉OK总动员 美国偶像返场	Karaoke Revolution Presents American Idol Encore	RAG	KONAMI
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2：World in Flames	STG	EA
奇幻精灵事件簿	The Spiderwick Chronicles	AVG	Sierra
2008年2月7日			
美少女梦工厂5	プリンセスメーカー5	SLG	Cyberfront
2008年2月14日			
12RIVEN 完全心灵犯罪	12RIVEN the Ψcliminal of integral	AVG	KID
D.C.原点	D.C.-ダ・カーポ- the Origin	AVG	Sweets
毒粉	ポイズンピンク	RPG	BANPRESTO
2008年2月15日			
天界守护者	Heavenly Guardian	ACT	UFO Interactive
梦精灵 入梦	NiGHTS into dreams...	ACT	SEGA
终极护送2深夜的甘甜之棘	ラストエスコート2 深夜の甘い棘	SLG	D3 Publisher
弹子假面超人 弹子发髻达人14	ぱちんこ仮面ライダー パチってちょんまげ达人14	TAB	HACKBERRY
2008年2月22日			
经典弹珠台 威廉姆斯合集	Pinball Hall of Fame：The Williams Collection	TAB	Crave
2008年2月26日			
混沌战争	Chaos Wars	RPG	O-3
2008年2月28日			
花色蛋糕	プティフール	AVG	IDEA FACTORY
吸血奇谭 月结	吸血奇谭ムーンタイズ	AVG	Interchannel Holon
放学后的白银乐章	放课后は白银の调べ	AVG	Dimple
鸟之星 浮游星球	トリノホシ Aerial Planet	AVG	日本一
爱情泡泡糖2 第一名	φなる・あぷろーち2 1st priority	AVG	Princess Soft
2008年2月发售预定			
超能奔跑者	Iridium Runners	RAC	South Peak
2008年3月6日			
奈落之城 一柳和 第二次受难	奈落の城 一柳和 2度目の受难	AVG	日本一
2008年3月13日			
真实之泪	トゥルーティアーズ	AVG	Sweets
2008年3月27日			
君为主我为仆 侍奉日记	君が主で执事が俺で お仕え日记	AVG	Minato Station
2008年3月发售预定			
遥远的时空中4	遥かなる时空の中で4	AVG	KOEI
毁灭全人类 解放威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	AVG	THQ
DT赛手 激情燃烧	DT Racer Refuelled	RAC	Valcon Games
心灵传输者	Jumper	ACT	Brash
暗夜杀机 结果	Obscure：The Aftermath	AVG	Playlogic
快刀赛车	RC Mini Chopper	RAC	Valcon Games
世嘉全明星网球	SEGA Superstars Tennis	SPG	SEGA
2008年4月24日			
碧城	アオイシロ	AVG	SUCCESS
H2O PLUS	H2Oプラス	AVG	角川书店
2008年4月发售预定			
火绒花	エーデルブルーメ	AVG	IDEA FACTORY
七色天使 苏醒	プリズム・アークAWAKE	RPG	5gk
与海兽同行 史前探险	Sea Monsters：A Prehistoric Adventure	AVG	DSI
星球大战 原力解放	Star Wars：The Force Unleashed	ACT	Lucas Arts
2008年发售预定			
常青之国	テイル・ナ・ノーグ	RPG	SS-Alpha
想要恩普萨	ほしがりエンプーサ	SLG	TAKUYO

Wii

12月26日			
经典英式车赛	Classic British Motor Racing	RAC	Destineer
装载卡车竞赛2	Rig Racer 2	RAC	Destineer
12月27日			
合金弹头完全版	メタルスラッグコンプリート	ACT	SNK PLAYMORE
人生游戏Wii	人生ゲームWii	TAKARA	TOMY
Simple Wii系列Vol.3 THE赌场・聚会	SIMPLE WiiシリーズVol.3 THEパーティー・カジノ	TAB	D3 Publisher
Simple Wii系列Vol.4 THE射击・动作	SIMPLE WiiシリーズVol.4 THEシューティング・アクション	TAB	D3 Publisher
弹子机动战士高达Ⅱ 哀 战士篇	パスチロ机动战士ガンダムⅡ 哀 战士编	ETC	NBGI
交响情人梦Dream☆Orchestra	のだめカンタービレドリーム☆オーケストラ	RAG	NBGI
汉检Wii汉字王决定战	汉检Wii汉字王决定战	ETC	Rocket Company
2008年1月7日			
爆炸作业 建造、融化和摧毁	Blast Works：Build, Fuse & Destroy	ACT	Majesco
2008年1月8日			
阿加莎・克里斯蒂 童谣谋杀案	Agatha Christie：And Then There Were None	AVG	TAC
钓鱼魔人	Cabela's Monster Bass	SPG	Activision
摇摆回转公园	Furu Furu Park	ACT	Majesco
哈维博德曼 律师	Harvey Birdman：Attorney at Law	AVG	CAPCOM
国际儿童冰球赛	Kidz Sports Ice Hockey	SPG	Destineer
国际儿童足球赛	Kidz Sports Basketball	SPG	Destineer
爱心宠物猫	Kitty Luv	SLG	Activision
埃及祖玛 法老的挑战	Luxor：Pharaoh's Challenge	PUZ	Mumbo Jumbo
火爆机车	Nitrobike	RAC	Ubisoft
索尼克滑板 失重	Sonic Riders：Zero Gravity	RAC	SEGA
2008年1月10日			
家庭教师HITMAN重生 梦之超级战斗Wii	家庭教师ヒットマンREBORNドリームハイパーバトル！Wii	FTG	MMV
2008年1月15日			
犯罪现场 铁证如山	CSI：Hard Evidence	AVG	Ubisoft
究级大越野 突破控制	MX vs. ATV Untamed	RAC	THQ
2008年1月17日			
墨丘利神之杖 新血	カドゥケウス ニューブラッド	ACT	ATLUS
2008年1月18日			
伦敦出租车 高峰时间	London Taxi：RusHour	RAC	Destineer
2008年1月21日			
阿尔戈斯战士	Rygar：The Battle of Argus	ACT	TECMO
2008年1月22日			
川崎水上摩托	Kawasaki Jet Ski	SPG	Bold Games
2008年1月24日			
★任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂
2008年1月29日			
炸弹人岛	Bomberman Land	ACT	HUDSON
2008年1月31日			
家庭滑雪	ファミリースキー	SPG	NBGI
2008年2月5日			
恶霸鲁尼 奖学金版	Bully：Scholarship Edition	ACT	Rockstar
马儿与我	My Horse and Me	ACT	Ubisoft
奇幻精灵事件簿	The Spiderwick Chronicles	AVG	Sierra
2008年2月7日			
御姐玫瑰 革命	お姐チャンバラ Revolution	ACT	D3 Publisher
2008年2月12日			
梦幻弹珠	Dream Pinball	TAB	South Peak
太空站大亨	Space Station Tycoon	SLG	NBGI
2008年2月26日			
战火兄弟连 30号高地之路	Brothers in Arms：Road to Hill 30	FPS	Ubisoft
世嘉钓鱼高手	SEGA Bass Fishing	SPG	SEGA
2008年2月28日			
风来西林3 机关屋的沉睡公主	风来のシレン3 からくり屋敷の眠り姫	RPG	SEGA

PS3

12月28日			
战鹰 欧米加黎明行动	Warhawk Operation：Omega Dawn	SLG	SCE
2008年1月8日			
钓鱼魔人	Cabela's Monster Bass	SPG	Activision
NFL巡回赛	NFL Tour	SPG	EA
2008年1月15日			
迷雾	Haze	STG	Ubisoft
2008年1月22日			
火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	RAC	EA
2008年1月31日			
★恶魔猎人4	デビルメイクライ4	ACT	CAPCOM
世嘉拉力REVO	セガラリ―REVO	RAC	SEGA
魔界战记Disgaea3	魔界战记ディスガイア3	RPG	日本一
2008年2月5日			
杀戮俱乐部	The Club	ACT	SEGA
卡拉OK总动员 美国偶像返场	Karaoke Revolution Presents American Idol Encore	RAG	KONAMI
歌星	Singstar	RAG	SCE
恐龙猎人	Turok	FPS	Touchstone
双重世界	Two Worlds	RPG	South Peak
2008年2月12日			
冲突 否定行动	Conflict：Denied Ops	FPS	Eidos
2008年2月18日			
FIFA街头足球3	FIFA Street 3	SPG	EA
2008年2月26日			
死刑犯2充血	Condemned 2：Bloodshot	ACT	SEGA
暗黑地带	Dark Sector	FPS	D3 Publisher
历史频道 太平洋之战	History Channel：Battle For the Pacific	ACT	Activision
失去 电子游戏	Lost：The Videogame	AVG	Ubisoft
转折点 自由陨落	Turning Point：Fall of Liberty	FPS	Codemasters
2008年3月6日			
龙如 见参	龙如 见参	ACT	SEGA
2008年3月发售预定			
战地双雄	Army of Two	ACT	EA
战地 叛逆连队	Battlefield：Bad Company	FPS	EA
世嘉全明星网球	SEGA Superstars Tennis	SPG	SEGA
终结战争	Tom Clancy's EndWar	RTS	Ubisoft
彩虹六号 拉斯维加斯2	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	STG	Ubisoft
2008年4月发售预定			
文明 变革	Civilization Revolution	RTS	2K Games
铁人	Iron Man	ACT	SEGA
杀戮地带2	Killzone2	FPS	SCE
小小大星球	LittleBigPlanet	ACT	SCE
雇佣兵2战火世界	Mercenaries 2：World in Flames	STG	EA
2008年5月发售预定			
前线 战争燃料	Frontlines：Fuel of War	FPS	THQ
2008年发售预定			
★合金装备·索利德4 爱国者之铳	メタルギアソリッド4ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	ACT	KONAMI
信赖铃音 肖邦之梦	トラスティベル ショパンの梦	RPG	NBGI
战场的女神	战场のヴァアルキュリア	RPG	SEGA

XBOX360

2008年1月8日			
钓鱼魔人	Cabela's Monster Bass	SPG	Activision
NFL巡回赛	NFL Tour	SPG	EA
2008年1月22日			
火爆狂飙 天堂	Burnout Paradise	RAC	EA
2008年1月31日			
★恶魔猎人4	デビルメイクライ4	ACT	CAPCOM
世嘉拉力REVO	セガラリ―REVO	RAC	SEGA
2008年2月5日			
恶霸鲁尼 奖学金版	Bully：Scholarship Edition	ACT	Rockstar
杀戮俱乐部	The Club	ACT	SEGA
魔法门之黑暗弥赛亚 元素	Dark Messiah of Might & Magic：Elements	RPG	Ubisoft
卡拉OK总动员 美国偶像返场	Karaoke Revolution Presents American Idol Encore	RAG	KONAMI
奇幻精灵事件簿	The Spiderwick Chronicles	AVG	Sierra
恐龙猎人	Turok	FPS	Touchstone
冲突世界	World in Conflict	RTS	Sierra
2008年2月12日			
冲突 否定行动	Conflict：Denied Ops	FPS	Eidos
前线 战争燃料	Frontlines：Fuel of War	FPS	THQ
2008年2月18日			
FIFA街头足球3	FIFA Street 3	SPG	EA
最高指挥官	Supreme Commander	RTS	Aspyr
2008年2月26日			
战火兄弟连 地狱之路	Brothers in Arms：Hell's Highway	FPS	Ubisoft
死刑犯2充血	Condemned 2：Bloodshot	ACT	SEGA
暗黑地带	Dark Sector	FPS	D3 Publisher
失去 电子游戏	Lost：The Videogame	AVG	Ubisoft
转折点 自由陨落	Turning Point：Fall of Liberty	FPS	Codemasters
宇宙战争 地球突袭战	Universe at War：Earth Assault	RTS	SEGA
2008年3月发售预定			
命令与征服3 凯恩之怒	Command & Conquer 3：Kane's Wrath	RTS	EA

NDS

12月27日			
人生游戏Q DS昭和事件	人生ゲームQ DS昭和のデキゴト	TAB	TAKARA TOMY
人生游戏Q DS平成事件	人生ゲームQ DS平成のデキゴト	TAB	TAKARA TOMY
2008年1月3日			
符文工房2	ルーンファクトリ―2	RPG	MMV
2008年1月17日			
来自深渊	フロム・ジ・アビス	RPG	Sonic Powered
马里奥与索尼克AT北京奥林匹克	マリオ&ソニックAT北京オリンピック	SPG	任天堂
2008年1月24日			
可爱小猫DS	かわいい子猫DS	SLG	MTO
网球王子 抽击扣杀 边线王	テニスの王子様ドライビングスマッシュ！サイドキング	SPG	KONAMI
紧急出口EXIT DS	非常口EXIT DS	ACT	TAITO
2008年1月31日			
放学少年	放课后少年	AVG	KONAMI
虫师 天降里	虫师 天降る里	SLG	MMV
2008年2月7日			
大家集合！解谜聚会	みんな集まれ！クイズパーティー	ETC	ERTAIN
2008年2月14日			
少女的恋爱革命 恋爱报告！DS	乙女的恋　鄴锩〇铳楗芝欹埽。　S	AVG	Interchannel
心跳回忆女孩版 第二季	ときめきメモリアルガールズサイド セカンドシーズン	SLG	KONAMI
北斗神拳 北斗神拳传承者之道	北斗神拳 北斗神拳传承者之道	ACT	SPIKE
火影忍者疾风传 大乱战！影分身绘卷	NARUTO疾风传 大乱战！影分身绘卷	ACT	TAKARA TOMY
2008年2月21日			
超热血高校国夫君 躲避球部	超热血高校くにおくんドッジボール部	ACT	Arc System
世界树迷宫Ⅱ 诸王的圣杯	世界树の迷宫Ⅱ 诸王の圣杯	RPG	ATLUS
上帝也疯狂DS	ポピュラスDS	RTS	EA
戏剧性迷宫 樱大战 因为有你	ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため	RPG	SEGA
太空侵略者EXTRSME	スペースインベーダー エクストリーム	STG	TAITO
牧场物语 闪闪太阳和同伴们	牧场物语 キラキラ太阳となかまたち	SLG	MMV
2008年2月24日			
伊苏DS	イ―スDS	RPG	Holon
伊苏ⅡDS	イ―スⅡDS	RPG	Holon
2008年3月发售预定			
★忍者外传 龙之剑	NINJA GAIDEN Dragon Sword	ACT	TECMO
2008年发售预定			
★勇者斗恶龙Ⅸ 星空守望者	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	RPG	SQUARE ENIX
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁	RPG	SQUARE ENIX

PSP

12月27日			
XYANIDE	ザイナイド	STG	ERTAIN
星海传说1首次出发	スターオーシャン1 ファーストディパーチャー	RPG	SQUARE ENIX
凉宫春日的约束	凉宫ハルヒの约束	AVG	NBGI
2008年1月10日			
零式舰上战斗记 贰	零式舰上战斗记 贰	STG	Global A
2008年1月24日			
公主联盟	ユグドラ・ユニオン	RPG	STING
2008年1月31日			
大战略Ⅶ超越	大战略Ⅶエクシード	SLG	SS-Alpha
世嘉拉力REVO	セガラリ―REVO	RAC	SEGA
2008年2月7日			
编码灵魂 被继承的理想	Coded Souls受け继がれしイデア	RPG	SCE
★基连的野望 阿克西斯的威胁	ギレンの野望 アクシズの胁威	SLG	NBGI
2008年2月18日			
极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	RAC	EA
2008年2月21日			
★大蛇无双	无双OROCHI	ACT	KOEI
2008年2月28日			
复活传说	テイルズオブリバース	RPG	NBGI
2008年3月4日			
★战神 奥林匹斯之链	God of War：Chains of Olympus	ACT	SCE
2008年3月13日			
★怪物猎人Portable 2nd G	モンスターハンターポータブル2nd G	ACT	CAPCOM
2008年发售预定			
常青之国	テイル・ナ・ノーグ	RPG	SS-Alpha